Tot.233

TGS 2009梦想之旅获奖名单公布·VGL官网团购优惠始动

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



Gamehall 编辑部游戏实况
使命召唤 战火世界
「丧尸工厂」地图游戏影像
雷电的狩猎日记2
热血最强 零 红蝶
高限制邪道最速通关
新作影像 PES2010
未知海域2 纵横贼道

本期赠品
150分钟DVD

攻略透解
真名法典II
全任务攻略一期完结！
SD高达G世纪 战争
全WARS BREAK流程补完
怪物猎人3 tri
线上模式详解
全调和全技能一览

研究中心Ω
巴哈姆特之血

神作缔造者 特稿
tri-Ace的理念、革新与创意

焦点 德国科隆游戏展猛料不断 本刊特派记者独家特报
超薄PS3 九月初全球上市
售价降低25%

大作现场试玩报告Ω
最终幻想14/GT赛车5
现代战争2/未知海域2

2009.9A
定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006



PEGA
英雄鼓王
PG-Wi152
直接与Wii遥控器连接，即插即用，信号无线传输，完美兼容各版本主机。
通过Wii遥控器电力驱动，无需电池，独有低功耗电路设计，带来超长使用时间。
进口橡胶鼓面，木质鼓锤，金属面踏板，带给你超真实的击鼓手感！
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com
双核动力站
PG-PP3061
内置两块大容量锂电池
适用于PSP/NDS/手机/iPod/iphone
彻底摆脱电池电量的束缚.
PS3键盘.手柄.遥控器
PG-P3048
游戏手柄：与PS3主机连接后，推开滑盖，配合方向键及其他游戏中所需要的按键可进行PS3平台各类游戏。
键盘：与PS3主机连接后，推开滑盖，可使用键盘象计算机键盘一样上网、打字等。
遥控器：与PS3主机连接后，面板按键可遥控操作PS3中DVD播放的各项。
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807


莱仕达™
游戏e家
专业游戏外设
诚招地区代理
光影猎人
PXN-W0005
For Use With Wii
小精灵
PXN-W0008
For Use With Wii
魔幻奇影
PXN-W0020
For Use With Wii
格斗士
PXN-00081
NEW 品
FOR use with PS3/USB
极速3In1
PXN-V63
NEW 品
FOR use with PS2/PS3/USB
莱仕达™
专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标
深圳市莱仕达电子科技有限公司
追求卓越品质 开创游戏外设新纪元
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第233期

9A

COVER STAFF
封面用图：《战神III》
封面设计：一刀

©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

焦点 4
游戏情报站 16
排行榜 20
新作短波 32
黄金眼 34

前线狙击
最终幻想XIV 22
光之4战士 最终幻想外传 26
国王物语 28
边缘 30

P4 焦点①



超薄PS3
九月初全球上市！
售价降低25%

P8 焦点②



游戏情报站要闻

超薄PS3亚洲地区发售计划公布 16
精英版X360将降价100美元？ 17
《战国BASARA 3》登陆PS3和Wii！ 18
《梦幻之星携带版2》12月降临PSP！ 18

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P59 攻略透解



P46



实用技术 GUIDE & REVIEW

游戏道馆 66
游戏3.0 68
软硬兼施 70
游戏进行时 72

攻略透解
怪物猎人3 tri 38
真名法典II 46
SD高达G世纪 战争 59

研究中心
巴哈姆特之血 35

P38



P35 研究中心



P97 编辑部落



读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 95
游话好好说 96
编辑部落 97
读编往来 98
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
天下聚会 112

收藏者：

收藏日期：

特稿 P76



游戏文化 GAME & CULTURE

特稿 76
战国天下布武 83
影漫搜查线 84
多边共享区 86
多边小百科 88
秘密花园 90
自由谈 92
邪魔院 94

战国天下布武 P83



黄金眼REVIEW

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图 75

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容







特别收录

编辑部游戏实况
《使命召唤 战火世界》
「丧尸工厂」地图游戏影像

Video Games Live
向中国玩家问好！

沪汉杭《街头霸王IV》
城市交流赛精选

杭州代表队 杭州大口	VS.	上海十字队 小连
杭州代表队 搏命翔	VS.	上海十字队 十字火焰
上海如月队 苏依相	VS.	上海十字队 小叶
武汉代表队 M	VS.	上海如月队 如月
武汉代表队 汉口小虎	VS.	上海如月队 如月

斗神再临！
「街霸之神」梅原
再战日本五大高手！

《龙珠 天下一大冒险》
游戏影像

城市英雄《铁拳6》3on3
全国争霸赛总决赛报道

新作影像集锦

《未知海域2 纵横贼道》
GC2009预告片
《未知海域2 纵横贼道》
最新实际游戏影像
《战地 恶人连2》
《但丁地狱》
《野性传奇》
《FIFA 10》
《极品飞车 变速》
《破坏者》（SABOTEUR）
《职业进化足球2010》
《迷你忍者》预告片－「瞬影」
《迷你忍者》预告片－「虎忍」
《吉他英雄5》
《蝙蝠侠 阿尔汉姆疯人院》
《小小大星球》
「回访历史」下载包
《湿》
《德军总部》
《秋之回忆6 NEXT RELATION》
《战国无双3》

热血最强

《零 红蝶》
高限制邪道最速

动画情报站

Ending Song
《湿》创意Music Video

本期光盘特别附赠
近期游戏壁纸+DQ9原声音乐集+真名法典II角色音轨







征集音乐啦

我们将继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

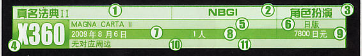






信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

巴哈姆特之血 35
光辉圣约3 瞳 32
光之4战士 最终幻想外传 26
巫术 生命之楔 33
勇者斗恶龙IX 72

PS2

零 红蝶 光盘

PS3

FIFA 10 光盘
边缘 30
蝙蝠侠 阿尔汉姆疯人院 光盘
但丁地狱 光盘
德军总部 34 73 光盘
多乐猫欢乐喵派对 34
极品飞车 变速 光盘
吉他英雄5 光盘
迷你忍者 光盘
破坏者 光盘
湿 光盘
使命召唤 战火世界 光盘
守望者 73
豚鼠特工队 74
未知海域2 纵横贼道 光盘
小小大星球 光盘
野性传奇 光盘
战地 恶人连2 光盘
职业进化足球2010 光盘
最终幻想XIV 22

PSP

侍道2 携带版 33
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图 75
伊苏I&II 编年史 74

Wii

SD高达G世纪 战争 59
怪物猎人3 tri 38 光盘
龙珠 天下一大冒险 光盘
国王物语 28
影之塔 32
战国无双3 光盘

X360

FIFA 10 光盘
暗影恐惧 34
边缘 30
蝙蝠侠 阿尔汉姆疯人院 光盘
但丁地狱 光盘
德军总部 34 73 光盘
极品飞车 变速 光盘
吉他英雄5 光盘
极限摩托HD 34
迷你忍者 光盘
破坏者 光盘
秋之回忆6 NEXT RELATION 光盘
湿 光盘
使命召唤 战火世界 光盘
守望者 73
豚鼠特工队 74
野性传奇 光盘
战地 恶人连2 光盘
真名法典II 34 46
职业进化足球2010 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐悬 林思远 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年9月1日
定　　价：人民币9.80元

超薄PS3 九月初全球上市！售价降低25%！

上期本刊曾经报道德国亚马逊网站出现了超薄 PS3 的产品页面，表明这款已经传闻多时的新型号主机即将正式公布。随着德国科隆 GamesCom 游戏展的召开，索尼终于为已经不再神秘的超薄 PS3 掀开面纱。

2009 年 8 月 19 日，SCE 在科隆游戏展召开新闻发布会，正式公开了超薄 PS3。同日 SCE 在全球各地的分公司也陆续召开发布会，公布了当地的超薄 PS3 发售计划。SCE 在 GamesCom 游戏展打出的口号是“游戏刚刚开始”，象征着超薄 PS3 将成为其次世代战略的新起点。已经降到合理价位，并且有大批一线大作即将上市的 PS3 现在才刚刚开始亮出其真正实力！

焦点 OUR FOCUS

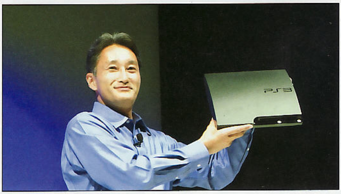
文 星夜

超薄PS3成为科隆游戏展焦点

与过去一样，超薄 PS3 的揭幕留给了 SCE 社长平井一夫。他与过去一样笑容满面，轻松地向台下观众们开玩笑，然后举起了体积明显小巧许多的超薄 PS3。虽然超薄 PS3 已经是公开的秘密，但台下观众还是给予热烈的掌声，因为平井一夫不仅公开了超薄 PS3，而且确认其售价比现有的普通型号降低 25%，并实现全球同步上市。

超薄 PS3 的尺寸为 290 × 65 × 290mm（之前的款式为 325 × 98 × 274mm），重量从 5 公斤降低到 3.2 公斤。由于超薄 PS3 的生产工艺已经进化到 45 纳米，因此发热量更小，原版 PS3 无处不在的散热孔被大为精简，风扇运行起来也更加安静。相信生产工艺的改进也会让困扰玩家的“黄灯”现象得到遏制。

超薄 PS3 的很多设计细节都可以看出是参考了 PS2 的设计风格，从 LOGO 到磨砂质感再到散热口的位置，都回归 PS2 时代。不过美中不足的是，超薄 PS3 仍然无法通过软件模拟的方式兼容 PS2 游戏，而之前索尼已经注册了通过模拟器实现向下兼容的技术专利，也许今后会通过软件更新实现兼容。另外，超薄 PS3 响应了索尼 CEO 霍华德 · 斯金格对于产品联动的号召，准备了与索尼 Bravia 电视联动的功能“BraviaLink”，只要用 HDMI 线将 PS3 与 Bravia 电视连接，就可以使用 Bravia 的遥控器操作 PS3 的 XMB 界面，只要关闭电视电源，PS3 的电源也会随之关闭。从 9 月 1 日起，PS3 的系统软件将会更新到 3.00 版本，XMB 界面也会有所变化。



发售时间： 2009年9月1日

定价： 299美元/299欧元/29980日元

内置硬盘大小： 120GB



磨砂质感： 超薄 PS3 的表面不再采用华贵却很容易留下手印的镜面质感，采用与 PS2 相似的磨砂质感。

LOGO 变化： 与之前泄露的工厂模具图一样，超薄 PS3 的 LOGO 也回归 PS2 风格，不再使用“蜘蛛侠字体”。

按钮： 可能是为了节约成本，超薄 PS3 不再使用花哨的触感式按钮，碟仓与开关钮都改为按键式。

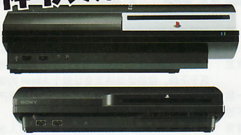


超薄 PS3 的 CELL 处理器全面采用 45 纳米工艺生产，功耗比之前降低了 34%，这使其发热量大大降低，因此超薄 PS3 取消了顶侧的散热孔。

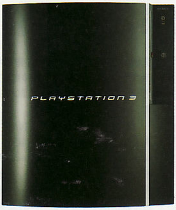


超薄 PS3 的硬盘抽取槽改为正面碟仓正下方，松开隐藏盖下的蓝色螺丝即可取出硬盘。

体积减少32%!

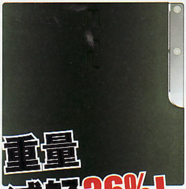


▲从超薄PS3与原版PS3的厚度对比来看，超薄PS3显得相当小巧。





由于厚度大大降低，超薄 PS3 显得有些头重脚轻，竖放时需要采用直立支架。支架的零售价为 2000 日元，重 115 克。



重量减轻36%!

▲超薄PS3是标准的正方形，不过正面依然采用了曲面设计。

超薄版PS3记者发布会现场感受

[文：李沐洋]



虽然不少欧美游戏记者人高马大、身材魁梧，不过在参加 SCE 新闻发布会时，他们满脑子想的都应该是"Slim"这个词汇。有趣的是，由于少量记者没有搭乘索尼专车，而是自行前往会场，造成入场登记时显得有些拥挤。在一旁的 SCEE 公关经理 Jem Alexander 若有所指的对我们说道："会场的大门太苗条（Slim）了。"心知肚明的记者们跟着大笑了起来。作为 SCEE 的新任总裁，Andrew House 首次主持 SCE 的新闻发布会，这名将自己职业生涯一半光阴献给了 SCE 的老将，看起来就像是前任 David Reeves 的翻版——并非工程师出身，曾在市场部门打拼多年，都有着对这个行业的深厚感情。对 SCEE 而言，Andrew House 就像是某种传统的延续。不过比起直来直去，常常语出惊人的 David Reeves，Andrew House 就显得有点"闷"，发布会开场白并没有说什么笑话，而是直接切入正题，看得出来，他更习惯用数字说话，为人低调、沉稳，不过当说到 SCEE 会在未来一年取得突破性成绩时，Andrew House 不禁握紧双拳，表情显得自信十足。

随着平井一夫登场，现场记者们意识到最精彩的内容即将上演，平井脸上挂着招牌似的"一英里宽"的笑容，显得格外轻松，他表示："科隆游戏展是自己游戏年历上最重要的三个时刻之一"。当平井走向舞台一角的白色台子时，心领神会的观众们发出了热烈的欢呼声。他从台子后面拿出了 PS3 薄机，现场气氛由此达到了最高潮。会后索尼向记者们展示了 PS3 薄机，从现场反应看，大家比较满意薄机的外形，依然具有鲜明的索尼风格，个人感觉比在照片中看到的要舒服一些。由于钢琴烤漆工艺被相对廉价的哑光外壳取代，因此不太容易粘指纹。有点意外的是，薄机两边的通风口全部被取消，看得出来索尼对降低机器功耗和发热量相当有信心。我特意询问了一旁的工作人员，为什么机壳上采用"PS3"而不是"PlayStation3"的传统标志，他们的回答是，简化 PS3 标志，更能反映出 PS3 从厚到薄的变化，而且玩家们平时更习惯用 PS3 的称呼。不过无论是发布会还是展会现场，索尼官方人员们都在使用"PlayStation3"而非"PS3"的称呼。看上去有点圆润的 PS3 新字体，似乎和 PS3 一贯的稳重大气风格不太搭界，当然，这本身就是一个见仁见智的话题。

PSP漫画下载服务公开

在索尼的新闻发布会中，也公布了一些与 PSP 有关的新内容。首先是将于今年 12 月开通的"Digital Reader"服务。这是为 PSP 玩家准备的电子书服务，将会提供大量专门为 PSP 准备的电子漫画。目前 Marvel 公司已经与索尼签约，将会提供《蜘蛛侠》、《X 战警》等漫画。用户可以直接将这些漫画下载保存到记忆棒里。而且这些电子漫画是专门为 PSP 制作的，便于玩家阅读，并且还有相当酷的特效。



PSP迷你游戏下载服务

PSP go 刚公布时索尼已经表示今后将会提供大量短小精干的游戏供玩家下载，目前该服务已经正式定名为 PSP Minis。该服务与任天堂的 DSiWare 相同，都是提供一些容量很小的迷你游戏，容量上限为 100MB。索尼将会在 PS Store 中专门开辟一个 PSP Minis 专卖区。目前已经有多家公司宣布支持。PSP Minis 将与 PSP go 同步推出，首批有 15 款游戏，预计到年底会有 50 款以上游戏。





《GT赛车PSP》免费赠送!

这无疑是最让欧洲玩家兴奋的消息，索尼宣布只要在 10 月 1～10 日期间购买 PSP go，就会免费获得《GT 赛车 PSP》。这个免费版本是免费下载而不是免费的 UMD 碟版。此外，秋季开始索尼将会推出多款 PSP-3000 新色系，包括翠绿、粉红色和丁香紫，其中翠绿版将与《小小大星球》同捆发售。



《神鬼寓言III》公布，对应“初生计划”！



在索尼的科隆游戏展新闻发布会几个小时后，微软也召开了发布会。人们都期待着微软能够像E3展一样与索尼争奇斗艳，然而这场发布会几乎成为《神鬼寓言III》的新作发布会。本作预定于2010年末发售。

目前《神鬼寓言III》仅公开了一段简短的预告影像和几张设定图，不过Lionhead创始人Peter Molyneux非常详细地介绍了本作的游戏系统。本作号称规模将达到《神鬼寓言II》的两倍，而且可以读取《神鬼寓言II》的通关记录。读取记录之后，玩家将扮演前作主角的儿子或女儿。在本作中Albion大陆已经发生了翻天覆地的变化，而玩家的最终目的是统治整个Albion大陆，游戏前半段的目标就是努力获取人们的信任与支持。

在本作中，玩家扮演的是一个英雄式君主，将会亲自参与到战斗中。在前两作中，玩家的行为都会对游戏世界产生一定的影响，而本作玩家的影响力更大。玩家将会控制整个大陆各个地区的财政预算，制定各地的赋税标准。你可以决定重点发展哪个地区，或者置哪个地区于不顾。你的这些决定会让整个Albion的面貌完全改变。施行暴政或者过度的仁政都会产生不良后果。

本作将新增“审判”系统，经常会有人来找你做评判，为了做出仲裁和审判，就要外出调查事情的真相，其中将会涉及众多分支任务。而且玩家还可以接受贿赂，即使证据确凿，也可以让有罪者无罪释放。

最后，Molyneux还暗示本作可能会支持“初生计划”的体感操作功能。本作特别设计了“触摸”系统。当你碰到心仪的异性时，也许可以使用“初生计划”的动作侦测功能做出彬彬有礼的动作，提高对方的好感度。当双方的关系进入到更亲密的阶段时，就会应用到本作的“动态触摸系统”，玩家可以利用该系统触摸游戏中碰到的任何人。

冈本吉起《ICO》式新作《魔神之地》公开

前Capcom首席制作人冈本吉起成立的“游戏共和国”为PS3首发带来了一款《源氏 神威奏乱》，虽然游戏质量不佳，但美术风格还是有不少可圈可点之处。不久前，“游戏共和国”与NBGI签署了两款新作的发行协议，在本届科隆游戏展中，NBGI公开了这两部作品。其中一款名为《泰坦之战》(Clash of Titans)，将会收录希腊神话中的100多种怪物，本作将于2010年春季发售。另外一款是与《ICO》有不少神似之处的《魔神之地》(Majin: The Fallen Realm)。

《魔神之地》是一款第三人称视点的动作冒险游戏，讲述一个年轻的盗贼与他的岩石怪伙伴“魔神”之间的冒险之旅。主角的行动敏捷，但战斗力很弱；“魔神”行动迟缓，但力量强大。两人需要互相配合进行解谜与战斗。看起来本作似乎更接近于《ICO》小组的新作《最后的守护者》。冈本吉起表示本作将会带给玩家日式游戏的独特韵味，非常专注于细节与氛围的营造，与《塞尔达传说》也有些相似。本作预定于2010年第二季度发售，对应主机为PS3/X360。



《恶魔城 暗影之王》全面强化剧情演出



《恶魔城 暗影之王》是Konami在本届展会中重点宣传的游戏之一，之前E3展中的简短亮相并没有透露太多信息，这次Konami提供了不少资料。

本作是由Mercury Steam工作室开发，Konami的Kojima Productions监制。制作人Dave Cox介绍，本作在剧情上与之前的任何一部系列作都没有关联，只不过沿用了系列的世界观，以及用长鞭、匕首、圣水等战斗的特色。玩家的冒险将会围绕“神”与“魔”两个面具。与小岛秀夫监制的很多游戏一样，本作非常注重剧情，将会收录一个多小时的过场动画，其中最长的一段将会长达14分钟。本作中也会有类似于《战神》的QTE战斗，不过形式上将有所不同。本作使用了Mercury Steam自己研发的Mercury引擎。为了向玩家展示最佳的视觉效果，本作的镜头是固定的。目前本作的完成度为60%。另外Cox还透露，如果本作取得成功，也许还会有更多的Konami经典游戏被重制，Cox本人很希望能够制作一个全新的《魂斗罗》。

PSP《乐克乐克 午夜嘉年华》公布



《乐克乐克》曾是索尼重点打造的一个休闲游戏，当初号称全程只要用L/R键就可以玩，不过实际上还是偶尔会用到其他按键。而如今为PSP go贴身打造的《乐克乐克 午夜嘉年华》是一款真正全程仅需L/R键的游戏，因此不用将PSP go的滑盖打开就可以进行游戏。

在本作中仍然是通过L/R键让场景倾斜，让乐克乐克朝着前方滚动，通过L和R键的组合可以做出弹跳甚至连续弹跳的动作。只要同时按L和R键，就可以调出菜单。本作将仅提供下载版，预订2009年11月推出，总共有16关，游戏长度为6～8个小时。本作还有可以4人联机挑战的竞速模式。

GamesCom展会丽影



▲这位Coser的装备太业余了一些，不过好在身体的本钱足够雄厚。



▲装束非常简单的Showgirl，不过眼睛非常迷人。



▲在德国也能看到这么卡哇伊的Coser哦！



◀右边这位劳拉虽然缺乏性感特质，但劳拉的剽悍感却是十分到位。至于左边这位Faith的Coser很容易让人联想到之前某韩国网友在原画基础上修改的东方萝莉版Faith。



■虽说是不爱红装爱武装，这样的半截绿军装穿在两位MM身上更显几分娇媚。

▶这两位蔬菜MM虽然相貌平平，但笑容可掬，在现场颇受欢迎。

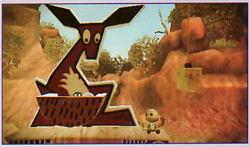




■这是《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》的Showgirl，嗯！确实是有天使的身材。

展会短讯

■索尼透露，PSP版《小小大星球》将取消多人模式。制作人表示，如果添加多人模式，本作的物理效果就会大打折扣，因为多人模式要消耗PSP三分之一的处理性能和内存。



■《最终幻想XIII》导演鸟山求表示，该作X360版计划采用三张DVD，游戏时间在40～50小时左右。目前开发团队正在为将X360版压缩到三张DVD中而努力。

■《最终幻想XIII》制作人北濑佳范透露，目前该作的PS3版完成度已经达到90%，应该可以赶在年内顺利发售。X360版目前的完成度为70%，所有英文配音都已经录制完毕。

■小岛秀夫表示，《潜龙谍影 和平行者》虽然是PSP游戏，但是他不想在画面上有任何妥协，将会让玩家"怀疑这到底是不是PSP游戏"。他还表示本作会带给玩家数百个小时的游戏时间。



■据统计，由于上半年英国游戏市场规模萎缩了20%，目前德国已经成为欧洲最大的游戏市场。

■据英国媒体报道，微软原本准备在GamesCom的发布会中宣布X360精英版降价，但是考虑到目前市面上的精英版存货还有很多没卖完，因此决定推迟公布。

■微软宣布将会把《神鬼寓言II》拆分成5个章节在Xbox LIVE上提供下载，其中第一章将免费提供，将于9月29日放出。

■英国MCV网站报道，索尼正在与EA和MTV Games合作，准备推出一款以甲壳虫乐队为主题的《歌星 甲壳虫》，该作其实相当于是《甲壳虫 摇滚乐队》的卡拉OK改造版，预计将于9月份发售。

■山内一典透露，《GT赛车5》可能会支持PS Eye摄像头的动作侦测功能，当玩家在比赛的时候，只要转动自己的头部，画面中的镜头也会跟着转动。在驾驶舱视点下，可以像开真车一样转头查看后视镜。

次世代的第二战
——科隆游戏展印象



采访 & 报道 李沐洋 协力 Delphi

■科隆GamesCom游戏展主会场入口。

8月的科隆，清爽而迷人，这座以大教堂、狂欢节和展览会而闻名的城市，迎来了一批新客人。他们是以财宝猎人、地狱伞兵和纵横银河系的水管工为代表的电子娱乐明星，以及来自世界各地的狂热游戏爱好者。在科隆国际展览中心，GamesCom的紫色会旗在场外飘扬，五花八门的游戏广告令人目不暇接，而熙熙攘攘的会场内，热门展台被围得水泄不通，每个与会者脸上都洋溢着满意的笑容。这一切似乎证明了，从诞生之日起就成为欧洲首屈一指游戏展会的GamesCom，已经渐入佳境。2009年，无疑是科隆游戏展的"元年"，也预示着游戏产业将要迎来一个新的发展阶段：次世代的第二战。四年前，产业巨头们攻城掠地，市场份额和装机量成为胜利天平上最具权重的砝码。而如今，在竞争态势日趋明朗之际，他们开始注重弥补短板，强化自身优势，步步为营地蚕食对手的地盘。需要的不仅仅是自信和决心，还有变革的勇气和有效的执行。三大游戏硬件厂商的第二战已经悄然打响，而第三方霸主之争在EA与Activision Blizzard之间更是愈演愈烈，甚至新生的科隆游戏展也在"暗战"曾留下不少难忘瞬间的莱比锡游戏展……无论如何，欢迎来到游戏业的新热地——科隆游戏展。

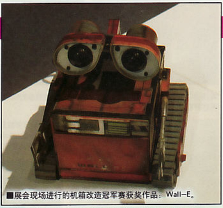
科隆游戏展概况



■德国的400多名Cosplay爱好者聚集在一起挑战新的基尼世界记录。

德国互动娱乐软件协会主席Olaf Wolters高调表示："选择科隆举办游戏展并非针对莱比锡，而是考虑到整个产业在德国的长远发展，我们希望GamesCom从今年开始成为在科隆举办的展会中观众数量最多的专业展会，并为欧洲玩家献上最奢华的游戏盛宴。"这位德国游戏产业的掌门人如此底气十足，主要原因是德国在今年上半年成功超越英国，荣登欧洲最大游戏市场的宝座。从目前德国游戏市场的基本格局看，NDS占据三成左右，其后是Wii、PS2和PS3平分秋色。对应到本届展会的参展阵容上，NDS软件数量最多，同时这里也是PS系游戏的主战场。考虑到科隆游戏展拥有与莱比锡游戏展相同的主办方和策划团队，区别或许只在于规模更大的展馆以及更佳的娱乐氛围。前者可以用数字加以说明，展区面积达到了12万平方米，来自30个国家和地区的420家软硬件公司齐聚一堂。置身科隆游戏展会场之内，我最大的感触是这里非展位面积相当宽敞，为参观和休息提供了很大便利。组委会特别开辟了主题游戏区域，包括体育、动作冒险、电子竞技和时尚生活区，参观展会的玩家可以在这里随意休息、聊天或联机游戏。

本届展会占据了科隆国际展览中心的六个大厅，其中微软、Activision Blizzard、EA、Capcom、SE在6号厅，索尼、Konami和育碧在7号厅，任天堂、世嘉和NBGI位于8号厅。除了各大展台和试玩区，组委会还为玩家精心准备了异彩纷呈的现场活动。会场外有场地摩托车的劲爆表演，有趣的是，本次展会还将诞生一项新的吉尼斯世界纪录，400多名Cosplay爱好者在会场南门外进行集体表演，目前世界纪录保持者是今年5月23日开幕的英国动漫展，当时共有376名Cosplay爱好者现场演出，不知道今年东京电玩展日本ACG爱好者们是否会对这项新纪录发起冲击。此外，场内还举行了德国机箱改造冠军赛，展示了60余台手工改造的五花八门的电脑机箱，其中WALL-E、足球场和收音机三款作品制作得巧夺天工，令人爱不释手。现场最令人印象深刻的展览莫过于怀旧游戏展（Retro Gaming 1972-2009），透过那些玻璃橱窗，好像穿越了游戏主机三十余年的发展史，亲眼看到祖父级的磁带机、Magnavox Odyssey和Atari 2600等主机以及大量珍贵的游戏软件，相信任何一名玩家都能在这里找到自己心中梦寐以求的藏品。



■展会现场进行的机箱改造冠军赛获奖作品：Wall-E。



■怀旧游戏展上展示的古老的磁带游戏机。



■这款珍贵的SFC摇杆想必多数玩家都没见过吧！



■拉尔夫·贝尔发明的史上第一台家用机——奥德赛。



■本刊特派记者李沐洋与《铁拳6》制作人原田胜宏合影。

规模全场最大的索尼展台

延续莱比锡时代的传统，无论是参展规模，还是发布内容，索尼堪称本届展会投入力度最大、重视程度最高的游戏厂商。尤为难得的是，除了《战神 III》等少数几款游戏，大部分作品都提供了最新试玩版，不像一些公司只是照搬 E3 的游戏试玩。索尼展区的布置也很有意思，对旗下作品一视同仁，展台面积大小基本相当，没有过分突出《战神 III》、《未知海域 2　纵横贼道》等大作，从一个侧面反映出索尼第一方游戏阵容的鼎盛。例外的两部游戏是首次试玩出展的《GT 赛车 5》和《歌星》，前者获得重点照顾毫不奇怪，后者粉红色调的展区很大，布置得非常漂亮，主要原因是《歌星》在德国乃至欧洲地区都相当受女孩子欢迎。总的来说，《GT 赛车 5》、《战神 III》和《未知海域 2》是索尼展区试玩人数最多的作品。本次出展的不少 PSP 游戏都源于 PS3 上的同名作品，比如《审判之眼》PSP 版不再需要摄像头，改为纯桌面游戏，《小小大星球》PSP 版由于机能所限，取消了多人联机功能。相比之下，在爽快度和操作手感方面还原度极高的《机车风暴　极地先锋》值得赞扬。值得一提的是，展会现场的 PSP　Go 系统是 5.70，主机设定中新增了一个“用户生日”项目，估计可能与未来的游戏有所联动。



■《未知海域2　纵横贼道》的试玩区设计得相当别致，某些试玩机甚至被设置到越野车里

索尼为 PS 网络商店打造的“Minis”计划备受瞩目，利用网络下载 100MB 以下的小游戏，低廉的价格和成本，对 PSP 玩家和开发者而言都不失为一项好选择。像“Minis”这样的网络平台是具有马太效应的产品，开发者们最终会把精力投向最能帮助他们赚钱的平台，苹果的 App Store 就已经呈现出这种态势，使得其他竞争对手难以追逐。有趣的是，本次公布的“Minis”游戏包含了不少 App　Store 上的热门作品，比如《Heroes　of　Sparta》和《Mini　Gore》等，在商务区，我看到不少德国本土的 iPhone 游戏开发商都在接触索尼。秉承“Game　3.0”理念的 PS3 游戏《小小大赛车》在展会上提供了游戏内置编辑器的试玩，仅角色头盔的种类就超过了 41 种，利用这个工具，玩家可以充分发挥天马行空的想象力。不过在赛道设计时，电脑会自动分析玩家赛道所需材料的总用量，比如沥青，这样可以避免制作出无法运行的地图。现场制作人员对设计的理解颇有见地，他告诉我“Design”是由“De”（没有）＋“Sign”（看）所组成，意思是看到没有出现在眼前的情况，设计的本质就是看到别人看不见的情形，让我们的生活和娱乐变得更美好。



■大屏幕滚动播放PSP的“Minis”游戏。


■近年来麻布仔总是索尼展台的明星。

微软发布会：Lionhead 的天下


■制作人正在亲自进行《质量效应2》的操作演示。

微软和 Konami 的展前发布会规模并不大，而且都是明星制作人唱主角。我身旁的一名记者将这次展前发布会幽默地比喻为微软今年 E3 精彩纷呈发布会的“DLC”内容，事实上，如果彼得·莫里纽斯在 E3 上公布《神鬼寓言 III》也并不奇怪。发布会上莫里纽斯展示了林肯、奥巴马等领袖人物的头像和名言，认为玩家也可以成为规则的制定者？他笑着说：“家里的第三个孩子总会是个问题人物”，暗示自己准备在《神鬼寓言 III》中做出一些惊人的改变。比如，玩家将逐步成为 Albion 的统治者，游戏新增的“决策系统”，通俗的讲，比如有 NPC 来晋见，告某人的状，你可以听取他的意见，然后作出决策，判此人有罪或无罪，还可以向子民承诺各种各样的东西。玩家在《神鬼寓言 III》中控制的角色将是《神鬼寓言 2》主人公所生的孩子，按照他一贯的鬼才风格，相信游戏内容绝对会出人意料。发布会最后，莫里纽斯表示开发团队同样在为《Milo&Kate》而努力工作——这毕竟是微软“初生计划”最令人震惊的演示之一。兴致不错的莫里纽斯在会后还回答了一些记者提问，谈及《神鬼寓言 III》是否会应用“初生计划”技术的问题，他并没有给出明确答案。在本届科隆游戏展上，微软仅仅提供了一些“初生计划”的宣传视频，并未进行现场演示。

微软游戏展区被白色围墙所环绕，上面装饰有《光环 3　天降神兵》、《极限竞速 3》、《质量效应 2》、《高歌红唇》等游戏的 Logo，显得非常气派。值得一提的是，《质量效应 2》提供了现场试玩，不过只能由制作人进行演示和讲解，这个试玩版整个上午被演示了七八遍，那位可怜的制作人口干舌燥，中午我看到他躲在一旁拼命地喝水。




■工作人员演示《高歌红唇》，微软显然准备与风靡欧洲的《歌星》一决胜负。

◀微软发布会上莫里纽斯公布《神鬼寓言III》。

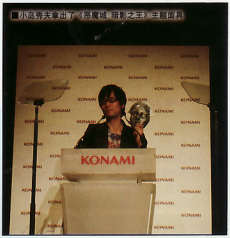
新闻资讯 焦点

Konami 发布会：疲惫的小岛秀夫

Konami 发布会的场地非常有限，40 多名记者几乎占据了房内一半的空间，我就坐在离小岛监督很近的第二排座位上，在播放《寂静岭 破碎记忆》的宣传片时，他摘下了眼镜，似乎有些疲倦，大概是因为长途飞行的劳累。不过在上台讲解《潜龙谍影 和平行者》时，他很精神地向大家问好，并表示《和平行者》是一款可以在公车、咖啡厅甚至是厕所都可以玩的游戏，联机模式不会采用《怪物猎人》的系统，依然遵循潜入的核心风格。在 9 分钟的预告片播放完毕后，他笑着问大家："你们喜欢吗？"现场爆发的掌声差点掀掉了屋顶。随后，小岛拿出了《恶魔城 暗影之王》中那个可以起死回生的神秘面具，正当大家以为他会继续讲解这部游戏时，小岛却将麦克风交给了游戏的制作人，从这个细节可以看出，他目前主要精力确实花在了《潜龙谍影 和平行者》上。



■Konami的发布会在一个相当狭窄的小房间里进行。



■小岛秀夫拿出了《恶魔城 暗影之王》主题面具

EA：业绩不佳，豪爽依旧

无论是行业低迷、财政赤字，还是公司裁员，开发项目被取消……由不景气的经济所带来的种种负面因素，游戏公司都情愿承受，唯有一种危机他们无法容忍，那就是失去玩家的喜爱和支持。所以尽管公司饱受亏损折磨，但对觊觎第三方霸主王座的 EA 而言，他们仍然要全力以赴讨取玩家欢心。本次展会 EA 的展台可以用奢华来形容，除了三块巨大的液晶屏幕反复播放着各类游戏预告片，甚至还将宝马嘉实多的最新款车型搬上了展台。由 EA 代为发行的《APB》、《星球大战 旧共和国》、《甲壳虫 摇滚乐队》等游戏也备受玩家追捧。有一件事可以很好地说明 EA 的财大气粗，为了宣传 RTS 新作《命令与征服 4》，EA 邀请全球百名玩家亲临科隆游戏展，机票、食宿一律全包，可以在科隆畅玩三天。


■EA的游戏展区色彩靓丽，非常引人注目。


■宝马嘉实多的最新款车型为《极品飞车》助威。



■《甲壳虫 摇滚乐队》的现场表演很有演唱会的感觉。

Activision Blizzard：展台不大，人气不小！

相比高调出击的 EA， Activision Blizzard 却显得格外低调，万众期待的《使命召唤 现代战争 2》仅提供了一个内部试玩版，《吉他英雄 5》虽然搭建了表演舞台，但是宣传力度同样不及 E3。反倒是暴雪，除了正式公布吸金大作《魔兽世界》的第三款资料片，还一口气将《星际争霸 2》、《暗黑破坏神 3》两款游戏的试玩摆了出来。由于笔者的不少照片都是在 19 号媒体日拍摄的，只有媒体记者可以入场，因此显得观众并不是很多，其实随着 20 号开放玩家入场，暴雪展台完全可以更名为"爆满"，气势不输给任何一款次世代顶尖大作。







▲《使命召唤 现代战争2》简单大气的游戏展台。

◀《吉他英雄5》的试玩区为玩家创造了一个隔音的环境，并且设计成地下小酒吧的风格。

▶AB为它的各种"英雄"搭建了一个统一的表演舞台。

Square Enix 与 Eidos 联袂登场



■《最终幻想XIV》的首次试玩参展是本次展会最大的惊喜之一。

本届展会Square Enix和Eidos首次联合出展，Eidos重点宣传的作品是《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》以及《迷你忍者》，后者是一款卡通风格的动作游戏，由《杀手47》和《夺命双雄》的开发商Io Interactive操刀制作，游戏在关卡设计和操作手感方面相当出彩。Square Enix除了继续影像宣传《最终幻想13》、《最终幻想14》以及在欧美地区颇受欢迎的即时战略新作《最高指挥官2》之外，还提供了不少《纷争：最终幻想》的试玩机。值得一提的是，现场不断滚动播放着动作游戏《尼尔》(Nier)的宣传片，令人惊讶的是，视频中包含了大量挑战尺度的粗口，结合游戏平庸的画面以及怪异的人设，堪称Square Enix展台上最另类的存在。2007年4月，我曾到Eidos德国分公司进行采访(见《游戏机实用技术》总175期)，并一直和他们保持联络，当时Eidos的员工有不少人现在已经离开了公司，看起来Square Enix还是进行了一些内部整合，当然，变化不仅仅是消极的裁员，一位熟识的员工向我透露，Square Enix的并购为Eidos接通了渴望已久的现金通道，“最大变化是士气高涨，拥有了一种大展拳脚的感觉，并产生了一些新的思路。”

《最终幻想》和《古墓丽影》联手是不少玩家的美好愿望，在那位员工看来，成行的可能性却很低，“现有品牌合作牵扯到不同部门的利益，实际操作很困难，不过对于打造原创新作，公司内部的确有联合开发的考量。”可见，各方面的复杂利益权衡，以及变化多端的外部市场环境，起决定性的因素往往不是看似合理的商业逻辑。


■Square Enix和Eidos的联合展台，在欧洲本土影响力更大的Eidos更加醒目。

Capcom：《失落的星球2》人气爆棚

Capcom展台重点展出的作品是《失落的星球2》和《怪物猎人3 tri》，前者的试玩队伍可谓络绎不绝，相比之下，《怪物猎人3 tri》展台就显得有些冷清了。不过，PSP版的《怪物猎人 携带版 2nd G》是今年上半年在德国推出的所有PSP游戏中销量最好的作品，“《怪物猎人》系列”在德国拥有不少支持者，如果Capcom能够得到任天堂德国分公司在市场推广方面的支持，应该还有很大潜力可挖。尽管科隆游戏展一片歌舞升平的热闹景象，但我们也应该看到游戏产业竞争惨烈的一面。想想去年莱比锡游戏展上的Midway、GRIN、Replay Studios(《天鹅绒杀手》的开发商)，他们曾因开创性的产品而风光一时，却也同样轻易的被他们昔日赢得的荣耀所颠覆，最终成为游戏产业进化链上逝去的一环。在科隆游戏展的商务区，可以看到不少四处奔走的独立游戏开发者，他们向各大游戏发行商派发试玩光盘和游戏资料，希望为自己的作品赢得市场发行的机会。不过正如坠入大气层的流星，他们当中只有极少数“大块头”才能为人所知。今年索尼和EA的商务区面积都很大，可以看到一些德国本地的翻译、外包服务公司，在和他们洽谈游戏本地化的事宜。



■Capcom这次参展规模不大，不过《失落的星球2》赚了不少眼球。



任天堂的欢乐世界


■S在雪花飘动的玻璃罩里，天使正在试玩《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》。

今年参展的任天堂，继续保持了对游戏展会一贯不温不火的态度，虽然提供了《新超级马里奥兄弟Wii》、《塞尔达传说 灵魂轨道》、《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》等游戏大作的现场试玩，但并没有像竞争对手那样公布一两条重磅消息。在他们看来，如果消费者在囊中羞涩时仍然信任你，那么当他们重新阔绰起来后，很可能会对你变得更加慷慨。市场竞争顺风顺水，使他们可以底气十足地等待“经济寒冬”的消退。虽然缺少意外惊喜，但是任天堂的游戏展区在模特和展台布置方面堪称本届最佳，他们招募了不少科隆当地的女大学生，这些女孩本身就是Wii游戏的玩家，因此在讲解时可谓得心应手，她们会主动邀请玩家与他们一同游戏，红色T恤配白色短裤的简单装束反而显得清爽可爱，漂亮的面孔，加上不错的游戏身手，现场玩家自然趋之若骛。《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》的展台布置令人印象深刻，这里有一颗高大的圣诞雪松，上面挂满了马里奥和索尼克的头像，两个打扮成马里奥和索尼克形象的工作人员，热情地和玩家们拍照。展台中央有一个球形玻璃罩，里面一个穿着天使装的美女正在投入的演示《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》，几乎吸引了从这里路过的每一位玩家的目光。



■笑容是任天堂的永恒主题。

GamesCom 2009 大作现场体验

使命召唤 现代战争 2



不支持 Perks 或自定义装备，也没有剧情和僵尸，但《使命召唤 现代战争 2》的特殊任务模式依然有办法令玩家沉溺其中。该模式支持分屏、单人和联机游戏，非常类似《使命召唤 4》的最后关卡：高空俱乐部，玩家要做的事情就是消灭场景中一波波出现的敌人，用最快速度到达终点。游戏节奏紧凑而激烈，队友间的配合尤为重要。任务完成后会解锁新的关卡，根据游戏时间和杀敌数量对玩家表现进行评定。Infinity Ward 现场演示的特殊任务关卡名为“突破和清空”，很好反映出该模式的三个主要特点，首先任务场景都不大，在这一关卡中一扇墙将室内空间分成两个区域，适合使用防爆盾牌，步步为营的战术推进。其次，游戏难度相当高，团队配合是取胜的关键，如果只是简单的投掷闪光弹，然后冲进房间，会立刻被四面八方的火力打死。最后，特殊任务模式很好利用了《现代战争 2》的诸多新增特性，比如爆炸、开门时的烟雾和慢动作系统以及可以显示隐藏敌人位置的“心跳感应器”等。像“突破和清空”这样的特殊任务关卡，完成时间在两分钟左右，玩家可以不断进行挑战，刷新最快过关时间。



■《使命召唤 现代战争2》很可能会成为年末最畅销的游戏。

PES 2010 VS FIFA 10

Konami 发布会结束后，在与“《PES》系列”制作人高冢新吾合影时，他透过翻译热情地问我是否是《PES》的玩家，我有点不好意思地回答：“不常玩”，随后又下意识的补充说，“其实，《FIFA》我也玩得不多。”毫无疑问，这两款足球游戏的碰撞是本届科隆游戏展上的一大看点，双方制作人热衷于将自己的作品描绘成“革命性的一作”，似乎“第二好的足球游戏”从来都是充满贬义的称呼。本届展会，EA 分别提供了 6 台《FIFA10》的 PS3 和 X360 版本试玩机，值得一提的是，由于《FIFA10》PC 版并没有采用次世代引擎，画面与主机版存在显著差异，因此试玩 PC 版本的玩家并不多。《FIFA10》的菜单和音乐风格还是一如既往，界面切换时偶尔会有轻微延迟，不过画面和物理效果表现出色，球场草皮、光影效果乃至对球员脸部、动作的刻画近乎完美。本次试玩提供了切尔西对尤文图斯的比赛，最大的感受是，长传时球有了重量感，传中速度加快，不会给人一种足球漂在草皮上的感觉。新增的“360 度带球系统”可以更好地寻找防守空当，《FIFA10》在身体对抗方面表现也更加真实，不像前作那样后卫一碰就倒，总体感觉，游戏节奏要比《FIFA09》稍慢。

《PES 2010》的试玩主要是以 PS3 版为主，排队人数比《FIFA10》略少。尽管“带球走两步”的感觉似曾相识，但是游戏各方面的强化还是反映出了 Konami 的诚意。球员刻画非常逼真，试玩应景的提供了德国队和法国队的比赛，以在两款游戏试玩中都有登场的巴拉克为例，笔者个人更喜欢《PES2010》中巴拉克的脸孔，将这名中场悍将伤病不断和“亚军命”所致的沧桑气质很好的衬托了出来。在比赛中，笔者尝试了多次突然起脚远射，现在守门员脱手概率大为降低。值得高兴的是，防守时我方中后卫不会再胡乱跑位，中场球员会有效回防，AI 辅助作用表现不错。总体感觉，《PES 2010》的节奏甚至比前作更快，C 罗、梅西这样的超级巨星的作用依旧不容小觑。游戏可以稳定地运行 60 帧的画面，无论是比赛还是回放，都没有出现掉帧现象，不过，在球员动作流畅度方面，《PES 2010》与《FIFA10》相比，依然存在一定的差距。

有德国游戏媒体评论，EA 之于《FIFA》是“做正确的事”，而 Konami 之余《PES》则是“正确地做事”，两者间的种种差异可谓难以言说。坦率地讲，这两款作品很大程度上是“水到渠成”式的改良，并未实现真正开创性的进化，当然也不会改变“实况玩家爱实况，FIFA 玩家爱 FIFA”的现状。



■特派记者李沐洋与高冢新吾合影。

不过，这并不意味着它们缺少令玩家沉迷的内容，新版“经理模式”和“大师联赛”会让玩家乐在其中，难以自拔。大师联赛中增加了对青年队的管理内容，对于那些暂时打不上主力但又颇具潜质的新人，玩家可以将其放到青年队中加以培养。现在游戏中采用了欧元等现实货币，球员买卖变得更加真实，玩家也需要通过企业赞助，获得球队建设和发展的资金。《FIFA10》的经理模式难度得到加强，可以选择不同的经营难度。现在除了可以编辑球衣号码，董事会的信心指数会在每场比赛后更新，财政系统和球员签约也更加接近真实状况。



■PES2010



■FIFA10

极限竞速3 VS GT赛车5


■极限竞速3

在底特律因为三大车厂的集体沉沦而愁云密布时，科隆却迎来了真实模拟类赛车游戏的艳阳高照。昔日《极限竞速2》曾因疾驰赛车车身上清晰可见的锯齿而被戏谑为《极限竞速1.5》，开发商Turn10仅用"一回合"时间就将《极限竞速3》送上了次世代赛车游戏新标杆的位置。而贵为车神的山内一典在过去数年"慢工出细活"的姿态，令不少车迷玩家对此颇有微词，直到本届展会上《GT赛车5》试玩版出人意料地参展，再次激发了全球千万玩家的"驾驶之心"。《极限竞速3》的现场试玩相比E3版本，增加了几辆新车和若干欧洲赛道，游戏可以流畅地运行60帧画面，车模和贴图效果相当出众，比前作可谓有了质的飞跃。在某些截图中，车体反光有些不自然，但在实际驾驶过程中，看上去还是很舒服的，只是相比路面的丰富细节，草地表现略微有些逊色。除了强大的物理引擎和涂装工厂，《极限竞速3》引入了前作没有的时间回溯系统，玩家按手柄Back键，可以回到15秒前，重新进入比赛。微软展台特意提供了六台造价昂贵的模拟驾驶舱，模拟舱拥有力回馈方向盘，三个脚踏板以及三块宽屏显示器，水压力回馈座椅还可以精确模拟路面上的颠簸。

索尼在展会现场为《GT赛车5》安置了大量试玩台，19号媒体日，不少游戏记者蜂拥进场后，就直奔《GT赛车5》的试玩区。不过遗憾的是，试玩版本只提供一条赛道和一辆赛车：斯巴鲁2008款IMPREZA WRC赛车。赛道位于东京郊区，穿过一片林立的城市建筑，路两旁是郊外的林荫路，光线折射和影子效果非常逼真，加上《GT赛车5》一贯出众的车体建模，令人叹为观止。相比《序章版》，本作明显强化了对周围景物的刻画。游戏主菜单延续了《序章版》的风格，分别包含街机模式、GT模式、网络、相簿、GTTV、博物馆、音乐和用户设置，本作允许自定义音乐，GTTV将支持PSP视频输出，至于博物馆的具体内容将会在东京电玩展上公布。根据一旁工作人员的介绍，《GT赛车5》将包含1000款赛车，60条赛道，而最令人好奇的，无疑是游戏加入的车损效果和全新的物理模拟系统。

当笔者以180迈的速度，驾驶斯巴鲁2008款IMPREZA WRC赛车撞上路旁的缓冲带时，车体只是发生了轻微变形，如果一再碰撞，可以看到车身显著磨损，保险杠脱落，甚至车门晃荡。不过，那些想把兰博基尼或法拉利撞个稀巴烂的玩家可能要失望了，游戏中只有170款赛车对应车损模式，而且山内一典和他的开发团队对车损效果采用一种适度的处理方式。如果一再发生碰撞会造成技术性损害，车速会显著下降，但是无论如何，车内视角都不会因此发生变化。我特意询问了一旁的工作人员，如果车前盖被撞开，是否会影响车内视角，他的回答是：这种状况通常会直接导致游戏结束。总的来说，《GT赛车5》的操作手感、模拟度和车辆建模一如既往的保持了顶尖水准。遗憾的是，由于《极限竞速3》获得了保时捷的独占授权，因此《GT赛车5》中将不会出现保时捷旗下的名车，不过RUF的保时捷改装车依旧会登场。至于上述两款作品孰优孰劣的话题，凭心而论，无论是《GT赛车5》还是《极限竞速3》，要想超越它们的游戏体验，恐怕只有在现实中驾驶兰博基尼驰骋在纽博格林北赛道了吧？


■GT赛车5


■《GT赛车5》的专用力回馈方向盘。


■微软《极限竞速3》的试玩区。


■《极限竞速3》的模拟驾驶舱。

心灵杀手 VS 暴雨


■Remedy表示《心灵杀手》目前基本已制作完成，正在进行最后的细节调整。

尽管《心灵杀手》与《暴雨》的游戏类型并不相同，但两者都意图通过电影化的语言和叙事手段，塑造真实可信、富有深度的角色，并传达给玩家电影般的互动游戏体验。看上去，这是一个聪明的选择，不过，魔鬼在细节中。面对相似的目标，两款游戏采取了截然不同的实现方式，至于能否达到殊途同归的效果，科隆游戏展会上提供的试玩可以为我们揭晓部分答案。对于开发过程一波三折的《心灵杀手》，团队主管Matias Myllyrinne表示游戏的X360版已经基本制作完成，并在本次展会上提供仅限媒体试玩的版本。游戏主人公Alan Wake和妻子Alice到一座田园小镇Bright Falls度假，随后Alice消失的无影无踪，Alan Wake发现自己身陷一个恐怖的梦魇之中——发生的事情竟然和他撰写的一部内容早已遗忘的惊悚小说息息相关。试玩版一开场，Alan Wake计划去拜访小镇的警长，他手上可能有自己小说的文稿，因为只有了解更多情节，才有办法查出妻子的下落。此时天色已晚，穿过一条晦暗的小路，突然听到警长的惨叫声，令人不寒而栗。进入警局后，找到了伤势严重的警长，此时突然出现了一个双手



■细腻逼真的人物脸部刻画是《暴雨》最大的卖点。



■《暴雨》这次公布了不少明亮的场景，与之前公布的雨夜场景相比简直像是另一款游戏。

拿斧子的怪人，周身被黑雾围绕，刀枪不入，只有用光线照射才能消除黑雾。

没错，光是游戏的核心元素，只要用随身携带的手电筒照射黑暗生物，就能解除它们身上的黑暗护盾，此后才能攻击到实体。不过解除黑雾的过程一般需要3～5秒，如果同时遭遇多个敌人，Alan Wake的处境就会变得非常危险。游戏操作很简单，RT键射击，方向键切换武器，RB键用来点亮街灯或使用闪光棒。当我打开闪光棒时，游戏速度突然慢了下来，但并不是子弹时间，此时Alan Wake可以作出一些必杀动作。随着一辆推土机疯狂地冲破围墙，游戏进入了BOSS战，虽然用光线驱散黑雾的时间比较长，但是一旦成功，三发散弹枪就可以解决战斗。来到加油站，一群黑化的鸟开始攻击Alan Wake，经过一番战斗，又一次见到了警长，并从他口中得知部分手稿隐藏在灯塔。驱车来到灯塔，Alan Wake最终找到了手稿，并开始阅读其中的段落："在我身后，黑暗已经悄然而至，这又是一个陷阱！"果然，灯塔瞬间变暗，黑暗生物再次出现，Alan Wake从灯塔上摔了下来，屏幕转黑，只听到他妻子的耳语声："醒醒，Alan。"试玩版至此结束。

《心灵杀手》的整体画面表现中规中矩，角色脸部刻画平庸，但是光线处理不错，游戏故事很迷人，虽然可以找到一些《寂静岭》的影子，但游戏还是玩出了一些新花样。比如采用类似美剧的章节式结构，每个章节的连接点往往是戏剧性冲突或意外事件的爆发，令人欲罢不能。加上大量电影运镜以及主人公的自白，营造出紧张、悬疑的气氛。不过由于战斗较为频繁，影响了故事的叙述，总的来说，《心灵杀手》还是借助声光效果和人物情节等传统手段来推动游戏发展。在这一点上，《暴雨》可谓独辟新径，游戏节奏非常快，绝非传统意义上慢悠悠的解谜冒险游戏，时刻让人紧绷神经，没有旁白，通过人物真实的表情和心理反应，用最为直观的方式，影响着游戏的情感互动。比如人物在调查或者对话时内心镇静，屏幕上闪现的关键词循环会缓慢而清晰，如果此时人物承受着巨大压力，关键词的移动速度会加快，词组中字母会逐渐模糊，衬托出玩家内心中的焦虑和慌乱。

在科隆游戏展的试玩版中，主人公是一名叫做Ethan Mars的建筑师，他曾经拥有一个幸福的家庭，但是因为自己的疏忽，一个孩子在车祸中死去，妻子也与他离婚，你可以很容易的从表情上看出他是一个被突如其来的事件所击垮的男人。游戏场景是在Ethan Mars的家中，他的小儿子Shaun正在观看电视播放的卡通片，此时，Ethan Mars可以在家中自由走动，与儿子交谈，或者为他准备晚餐。即使在这个地方也有不同的选项，比如选择烹制烤鸡，或是用微波炉加热皮萨。我在这里并没有选择准备晚餐，令人惊讶的是，过了一段时间，Shaun会自己到厨房找东西吃。随后，你可以命令他回床睡觉，或是允许他再看一会儿电视。我决定做一个严厉的父亲，Shaun脸上明显浮现出反感的表情，当我对他说"晚安"时，Shaun会忍不住指责我是个失败的父亲，游戏气氛急转直下。根据一旁工作人员的介绍，如果让他多看一会儿电视，Shaun甚至会主动安慰自己的父亲，让他忘掉之前发生的车祸。有趣的是，在你关门时，如果快速移动遥杆，会粗暴地关上房门，表达愤怒的情绪，如果缓慢移动遥杆，则会轻轻地关上门。在试玩版最后，Shaun被恶名昭著的折纸杀手绑架，Ethan Mars由此被卷入《暴雨》惊心动魄又百转千回的故事中。



■被布置成洗手间的《暴雨》试玩区。

未知海域2 纵横贼道

《未知海域2》首次公开了名为"冰之心"的雪山场景试玩，这是游戏的中期关卡。一开始，德雷克与一名西藏当地村民Tenzin，一起在雪山中搜索隐藏有香巴拉秘密的古代匕首。这一场景气势恢宏，远方雪山和透过云层的阳光，给人一种美轮美奂的世外仙境感觉。有趣的是，德雷克会说一些俏皮话，Tenzin也会回应他。德雷克在雪地的移动速度会明显减慢，在悬崖峭壁间移动，可以击毁岩壁上的箱子，利用垂下的绳索摆荡过去，在这里攀爬和跳跃的判定并不是很严格，熟练的话基本不会失手。值得一提的是，同伴AI表现不错，Tenzin并不是简单的跟随，有时会走到德雷克前面，催促他快点赶上来或是提醒他小心。在《未知海域2》的大部分游戏时间里，德雷克的身边都会至少有一名同伴。



■雪山关卡最能展现《未知海域2》的美丽画面。

随后，他们来到一个人工开凿的洞穴，这里有一个齿轮机关，齿轮会朝相反的方向转动，德雷克需要掌握时机，才能跳到对面的齿轮上，这里稍慢或稍快，都会掉下万丈深渊。不过，每过一两个齿轮就会自动存档，这个设定还是非常贴心的。接下来，德雷克要和Tenzin发动机关，升高石桥，随着三个石柱坠下，摧毁石桥，此时他们对面的巨大佛像开始转动，打通了新的道路，游戏试玩到这里就结束了。该场景的音乐始终伴随着西藏特有的鼓和号角声，颇具神秘气息。现场顽皮狗的工作人员表示，《未知海域2》动作部分的比例会有所提升，游戏中安排有不少这种纯解谜的动作关卡。



■《未知海域2》的试玩区。

黑暗虚空


■《黑暗虚空》的某些场面相当大气。

在本次展会上，Capcom 将《黑暗虚空》与备受玩家期待的《失落的星球 2》安排在一起展出，而且试玩版本仅限媒体记者体验，不过游戏的开发人员并未因此显得底气不足，至少在 Capcom 眼中，《黑暗虚空》和《失落的星球 2》都将是 200 万销量级别的作品。游戏主人公是一名飞行员，在百慕大三角遭遇神秘事故，来到了黑暗虚空的世界，随后了解到这里存在一个邪恶组织：观察者。试玩版一开始，主角和一群同样遭遇的人被关在虚空世界的监狱里，值得一提的是，其中还有大名鼎鼎的科学家尼古拉斯 · 特斯拉博士，监狱守卫是一群人型机器人。主人公和其他人最终成功逃脱，游戏随即进入空战场景，此时，玩家需要驾驶小型飞船摧毁敌人的 UFO 以及地面上的防空火力，阻止它们破坏我方的运输船。左遥杆控制飞行器移动，右遥杆负责摄像机视角，屏幕右上角有雷达屏幕显示，不过战斗有时会让人失去方向感，幸好游戏拥有自动定位附近敌人的功能，不过，玩家最后还是要手动瞄准目标。在战斗中，主角可以跳上 UFO，破坏舱盖，消灭里面的机器人驾驶员，这给人一种很《战神》的感觉。虽然空战稍微有点混乱，但总体感觉不错，尤其当阳光从云层中穿射而出时，天空的景色非常迷人。


■虽然排队的观众不少，不过多数人都是冲着《失落的星球2》而来。

《黑暗虚空》和其它第三人称视点射击游戏的最大区别在于垂直角度的战斗，主人公可以利用喷射背包在空中短时间地悬浮、跳跃，用来穿越障碍物或是到达场景中更高的地方，用俯瞰视角攻击地面上的敌人，给人一种很新鲜的感觉。而随着玩家不断升级组件，可以保持更长时间的飞行状态。如果说在空中时游戏不乏亮点，那么在主角降落地面后，游戏品质也就随之下降了。游戏操作很传统，LT 键打开瞄准镜，RT 键开火，游戏中敌人的 AI 表现很一般，甚至可以跑到面前干掉它们，然后全身而退，也许是自知 AI 有限，于是制作组设计了不少近战会自爆的敌人。在场景深处玩家会遇到一个 BOSS，使用激光和火箭攻击，不过干掉它基本没什么难度。总的来说，《黑暗虚空》缺乏应有的手感，地面场景设计很平庸，考虑到制作组 Airtight Games 曾推出过空战游戏《血色苍穹》，空战和地面战斗在制作质量上的明显差距，也就不足为奇了。客观地说，《黑暗虚空》未来想要取得 200 万的市场销量难度颇大。

最终幻想 XIV

在 Square Enix 展台，最出人意料的试玩无疑是《最终幻想 XIV》，不过仅限媒体记者体验。试玩采用 PC 平台，日文版本，角色控制和《最终幻想 XI》大同小异，键盘上的 WASD 四键负责移动，鼠标用来控制视角，TAB 键选择目标，F 键锁定敌人。在试玩版中只有一个工会任务，要求玩家到野外杀死 6 只鸟型怪兽，由于主角可以使用区域范围的魔法和强力的近战攻击，这个任务可以非常轻松地解决。此外，还有一些有趣的细节，比如在指令控制条下方，玩家可以选择使用补给品，非常方便，另外游戏场景切换时没有任何读取时间，不过目前版本在场景移动时会遭遇很多无形墙的阻碍，只允许玩家在小范围内活动。考虑到战斗时经常出现怪物与我方控制的角色重合的现象，目前的试玩应该是非常初期的版本。


■本作的场景非常美丽辽阔。




◀目前公开的试玩版只有PC版本，本作的PC与PS3版可以跨平台连接。

后记


■爱凑热闹的疯兔当然也要来搗个乱。

德国本地的游戏媒体在评价各大游戏公司在科隆游戏展上的表现时强调：“(它们的策略和表现) 有的加分，有的减分，但真正可以撼动产业格局的事件已经少之又少了，而 PS3 如期望般的降价以及犹抱琵琶半遮面的初生计划，毫无疑问将具有深远的影响。”本届科隆游戏展会释放的一个重要信号是：所谓的“次世代”已经成为“本世代”，甚至就在我们的眼皮底下。玩家双手随触可及的是制作精良的游戏作品以及提供另类体验的硬件周边，游戏公司们并非像过去几年那样，只为博得“叹为观止”的喝彩，他们不再大谈“遥不可及”的未来承诺，而是脚踏实地的满足玩家的需求。正是在这种“转身”的过程中，拉开了异彩纷呈的第二战的帷幕，无论最终战果如何，玩家都不可能成为最后的输家。我们大可以怀着轻松的姿态，愉悦的心情，享受着“本世代”带来的游戏乐趣，当然还有：明年再会，科隆游戏展！



■NBGI本次展会表现得相当积极。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

08.12 《生化尖兵》开发商在苦苦支撑两个月后宣布破产。

08.19 SCEE在德国科隆GamesCom游戏展中正式公开了超薄版PS3，同日SCE各地分公司陆续召开发布会，宣布了各地的超薄PS3发售计划。多数地区的超薄PS3比起当前普通型号都有25%的价格降幅。

08.19 微软召开GamesCom新闻发布会，公开了《神鬼寓言III》，确认将于2010年末发售。

08.19 欧洲最大的游戏展会GamesCom开张，《GT赛车5》、《最终幻想XIV》等巨作首次提供了试玩版。

08.19 日本电脑娱乐供应商协会(CESA)公布了TGS2009的首批出展游戏名单。

08.20 NBGI宣布与冈本吉起的“游戏共和国”合作，将代理其开发的两款新作：《魔神之地》与《泰坦之战》。

08.20 Capcom宣布《战国BASARA3》的对应平台为PS3/Wii，预定2010年发售。

08.20 PSP《梦幻之星携带版2》正式公布，确定于2009年末发售。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 超薄PS3亚洲地区发售计划公布

科隆游戏展索尼发布会召开同日，香港的SCEH、台湾的SCET和日本的SCEI相继召开发布会，公布了各地的超薄PS3发售计划。





■日本：“高达周年纪念套装”公布

SCEI召开了“PlayStation战略发表会”，宣布超薄PS3将于9月3日在日本发售，定价为29980日元。同日还将推出《机动战士高达战记 高达30周年套装》，定价为38359日元。SCEJ总裁肖恩·雷登说：“今天是年末商战的开始！”这次的发布会主要围绕硬件，雷登表示在9月份的东京游戏展中将会一举公布PS3的强大新作阵容。

■台湾：首发送超值大礼

台版超薄PS3将于9月1日率先上市，定价为10480新台币(相当于2174元人民币)，比现行机种降价1500新台币。台版超薄PS3发售当天，SCET将于台北举办首卖会，前150名购买者可以获得“首卖限量特典组”，包含DualShock3无线手柄、限定版PSN点卡500元、限定版PS3纪念T恤、多功能USB读卡器等。



■香港：全球首站午夜首卖会

与台湾一样，港版超薄PS3也将于9月1日发售，定价为2399港币(相当于2114元人民币)。SCEH将于9月1日零点于铜锣湾举办午夜首卖会，从8月31日晚上8点可以开始排队。港版超薄PS3首发活动期间将会赠送总价值超过2000港币的赠品，包括DualShock3无线手柄、PS3游戏、主机支架、4GB USB闪存、新型雨伞等。

硬件 HARDWARE 超薄PS3未发售已供不应求

在超薄版PS3正式公布之前，已经有不少零售商开始接受预订。由于超薄版PS3目前比X360精英版还要便宜100美元，而且还能播放蓝光影碟，因此对玩家很有诱惑力。根据美国各大零售商反应，超薄版PS3已经出现供不应求的局面。



亚马逊网站表示，由于超薄版PS3的需求量很大，为了让更多的玩家能够买到，因此对每个玩家能够订购的数量进行了限制，每户家庭只能购买一台超薄PS3。美国的多家主要游戏零售商都对每户家庭的超薄PS3订购数量进行了限制，GameStop为限量购买2台，BestBuy为限量购买3台。不过作为全球零售业龙头的沃尔玛并没有购买数量的限制。

显然，多数家庭不会购买2台以上的超薄PS3，各零售店之所以做出数量限制，是为了防止黄牛大量入货用于炒卖。目前美国各大零售商还不大清楚超薄PS3的首批供货量会有多少，索尼方面也没有做出声明。

特报 SPECIAL TGS2009首批出展游戏公开

CESA日前宣布，9月24～27日举办的2007东京游戏展出展游戏数量将会达到493款，分别来自55家厂商，目前已经公布了其中456款游戏的详细名单。这些游戏基本上都是之前已经公布的作品，至于剩下的37款游戏可能会有不少是在TGS上首次公开的大作，此外可能还会有尚未登记，到时现场临时公开的游戏。

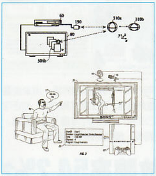


今年TGS将会有大量手机与PC游戏参展，数量达到了256款。目前已经确定的参展游戏中，NDS有41款、X360为17款、PS3为12款，PSP共11款、Wii为8款，未公布平台的游戏有161款。今年动作游戏将成为绝对主力，总共有115款、益智游戏59款、RPG为52款。

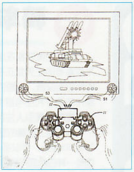
特报 SPECIAL 索尼多种体感技术专利亮相！

今年E3展三大厂商确定了未来体感操作的趋势之后，多种体感操作设备陆续浮出水面。8月中旬，SCEA的多项新专利曝光。虽然很多专利到最后都无法成为产品推出，但索尼的某些创意确实值得期待。

首先是一种“使用可变形设备的人机交互界面”，玩家可以把橡皮球当作鼠标使用。摄像头会侦测球的移动，玩家只要移动橡皮球就可以控制屏幕中的游标或镜头移动。将球挤压就相当于点击鼠标。在球的内部还装有振动系统，能够提供更细微的振动感觉。这种橡皮球控制器不仅可以玩游戏，还能用于遥控电视机、DVD播放器甚至其他智能家电。



利用PS Eye识别人物面部表情的功能，SCEA的另一份专利能够根据玩家的心理状态改变游戏内容。通过分析玩家的表情、动作以及发出的声音，这种技术可以实时判断玩家对游戏的哪个部分感到兴奋，对哪个部分觉得无聊，据此即时调整游戏的节奏与内容，让玩家的游戏过程更痛快。而且通过这种技术收集到的数据还可以帮助游戏开发者制作出更令玩家满意的续作。



还有一种专利是搭载在PS3手柄上的振动补充模块，它可以捕捉当前的游戏声音与图像，根据声调、音量、颜色、亮度、饱和度等信息触发振动感，例如当电视里传出马蹄声时，就会发出振动。这不仅可以让很多不对应振动手柄的游戏实现振动功能，而且即使是已经对应DualShock3手柄的游戏，也会实现更细腻的振动手感。

其实我自己对《潜龙谍影》传说的整个时间顺序也有些迷惑。



“《潜龙谍影》系列”的剧情相当复杂，连小岛秀夫本人都表示有些“迷惑”，因为“先创造未来然后再回过头来从历史中创造新内容是很复杂的。有时候难免会有些小细节无法完全吻合。”

业界声音

软件 SOFTWARE 小岛秀夫3款新作

今年E3展中，小岛秀夫的Kojima Productions一口气公布了《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》与《恶魔城 暗影之王》，最近小岛秀夫确认，除了这3款游戏外，Kojima Productions还有另外3款游戏正在规划中，其中一款是他很久以前就想制作的一个全新作品，另外2款是玩家期待已久的游戏。

新闻资讯 游戏情报站

事件 EVENT 《生化尖兵》开发商破产



在严峻的经济危机中，对于很多中小型游戏开发商来说，可能一次失败就意味着永不翻身，更何况是多次失败。瑞典知名游戏开发商GRIN这两年相继开发了《终结者 救世主》、《刺客联盟 命运武器》、《生化尖兵》等颇受关注的游戏，但全部都以失败告终。其中Capcom预计能销售150万套的《生化尖兵》最后只卖了55万套。8月12日，在苦苦支撑了两个多月后，GRIN公司宣布破产。在该公司发布的声明中表示，他们破产的原因是“太多的发行商推迟支付款项，造成我们的现金流完全无法周转”。GRIN并未透露拖欠开发费的发行商有哪些，该公司的主要合作伙伴包括Capcom、华纳兄弟等。

在GRIN破产的同时，《终结者 救世主》首席程序师Peter Bjoklund带走了该作开发团队的20多名员工在瑞典Goteborg成立了Outbreak工作室，目前正从事网络下载游戏的开发。

特报 SPECIAL 精英版X360将降价100美元？



随着超薄PS3的公布及其售价的下调，微软必定也会以降价实施反击。之前曾有传闻称微软会在科隆游戏展期间宣布X360降价，但是微软的科隆游戏展发布会并未公布降价声明。尽管如此，从零售商获得的消息显示，X360于8月末降价的可能性极高。

由于超薄PS3价格仅为299美元，而当前的精英版X360同样是120GB硬盘，售价却高达399美元，因此精英版大幅降价的可能性很高。最近网上出现了来自零售商的X360精英版降价宣传单，可以看到精英版X360的售价将从8月30日开始下调到299美元。据零售商透露，当前售价299美元的60GB版X360将从此退出市场。目前英国零售商Argos已经向订购60GB版X360的玩家发表了致歉声明，表示“微软已经取消了这个产品线”，并提醒玩家今后用同样的钱可以买到精英版。

INFO 新闻短波

《最终幻想XIV》X360版探讨中

《最终幻想XIV》制作人田中弘道透露，之所以没有该作的X360版，是因为受限于微软的“网络政策”。目前Square Enix正在与微软商讨制作X360版的可能性，田中弘道称他“正在考虑X360”。



X360英国逆势涨价

虽然X360近期降价几乎已经是板上钉钉的事，但降价的似乎只是精英版，而最便宜的Arcade版反而在逆势涨价。据英国零售商ShopTo透露，最近微软刚刚提醒他们将X360的建议零售价从130英镑提高到160英镑，X360的第一方周边配件售价也在提高。

《异说 最终幻想》国际版

Square Enix宣布将于11月1日推出《异说 最终幻想》的“国际调整版”（Universal Tuning），其中将会收录大量全新内容，并且可以读取原作记录继续进行游戏。

《MAG》延期

索尼宣布可256人在线作战的PS3大型FPS网战大作《MAG》将延期至2010年1月26日发售。

《天剑》开发商结盟NBGI

Ninja Theory公司因为开发了PS3独占大作《天剑》而一举成名，现在NBGI宣布他们将会发行Ninja Theory的PS3/X360新作。NBGI透露本作将会有“高度电影化的游戏性”，Ninja Theory创始人Nina Kristensen表示本作无论是技术还是游戏性都超过了他们创造的任何作品。

Rockstar的音乐游戏

随着音乐游戏的流行，连《GTA》的开发商Rockstar也开始来凑热闹。Rockstar宣布将于9月29日推出PSP音乐游戏《Beaterator》，本作由著名音乐人Timbaland监制。



《暗黑破坏神III》家用机版？

暴雪在近日召开的BlizzCon 2009展会中表示，他们正在考虑推出《暗黑破坏神III》家用机版，并且已经在与主机厂商商讨。



250GB版超薄PS3规划中？

索尼公布超薄版PS3的同日，美国通信委员会的资料库中出现了超薄PS3的技术测试报告，而在这份报告中不仅有已经公布的120GB版，还有未公布的250GB版，至于这个版本能否作为正式的产品推出目前还无法确定。

斯皮尔伯格有意拍《光环》

据电影网站IESB报道，史蒂芬·斯皮尔伯格对根据小说《光环 致远星的沦陷》改编的《光环》电影版剧本赞不绝口，因此很有兴趣执导该片。不过微软表示目前电影版《光环》仍然处于搁置状态。

X360欧洲销售900万

微软欧洲互动娱乐部副总裁Chris Lewis透露，目前X360在欧洲的累计销量已经突破900万台，占有欧洲27%的家用机市场。上半年X360是在欧洲惟一实现销量增长的主机，且增幅达到22%。

PSP-3000《GT赛车》同捆版

SCE宣布将于10月1日推出《GT赛车PSP》的PSP-3000同捆版，售价未定。《GT赛车PSP》的UMD碟版售价为5480日元，下载版定价为4190日元。



INFO

根据目前的订购情况，我们相信《现代战争2》有机会成为史上最畅销的游戏。



"史上最畅销"是Activision Blizzard对《现代战争2》提出的目标，而最近知名零售商GameStop的首席运营官Julian Paul Raines表示根据店头实际订购情况来看，该作确实有可能超越其他一切游戏。

很多人提出要辞职，他们只想继续服务于核心玩家。



EA Sports总裁彼得·摩尔日前透露，EA Sports正在向休闲型游戏发展，但EA Sports的开发者们已经习惯于开发越来越真实的体育游戏，对休闲游戏很反感，因此很多员工提出辞职。

业界声音

特报 SPECIAL 骑车环游世界！"Wii自行车"登场！

索尼与微软都在加入体感操作的大潮中，而作为领潮者的任天堂正在拼命开发各种令人意想不到的新控制设备，主题仍然是健身。最近Wii的各种新操作装置专利图与宣传资料不断泄露，其中一种自行车控制器最引人注目。

根据网上泄露的宣传资料，这种"Wii Bike"售价为89.99美元，可以多人玩，让玩家"踩出个健康！"这是一种白色圆形脚踏板式控制器，通过其中的机械装置有三种阻力级别可以选择，让玩家能够更用力地像踩自行车一样进行游戏。游戏中将会收录30张地图，都是根据真实存在的地点而制作。从图片中可以看到摩纳哥、巴黎、美国大峡谷、夏威夷等地区。

这种自行车游戏将会收录60多种运动，包括山路比赛、下山比赛、遛狗游戏，甚至还可以驾驶脚踏式滑翔机在空中翱翔。比起《Wii Fit》和《Wii Sports》，这款自行车游戏绝对会带给玩家更大的运动量。而且



它也准备了一个与《Wii Fit》类似的界面，用来测量每次游戏的卡路里消耗量。除了锻炼脚力外，你还可以用它来锻炼自己的臂力。游戏中准备了烤肉游戏，你可以用手握住踏板，模拟摇烤架的动作。

软件 SOFTWARE 《梦幻之星 携带版2》12月降临PSP！

上期本刊曾报道世嘉开张了一个神秘RPG新作的预告网站，现在该作的身分终于揭晓——它就是已经被很多人猜到的《梦幻之星 携带版2》！

2008年7月发售的《梦幻之星 携带版》创造了70万套的销售佳绩，因此这款正统续作仍然是PSP独占，预定于今年12月3日发售。本作故事发生在前作的3年后，资源枯竭问题已经十分严重的古拉尔太阳系提出了"亚空间航行理论"，计划向外宇宙进发。在游戏中，玩家扮演的是雇佣兵组织"Little Wing"的成员。本作的剧情长度将会远远超过前作，制作人酒井智史表示本作的配音与剧本长度都达到了前作的两倍，这也是响应了玩家对于前作故事模式长度不足的抱怨。



游戏刚开始有几个默认的角色供玩家选择，不过也可以自由调整人物的脸型、身材、服装等。本作的战斗系统有一定的变化，当玩家持单手武器时，另外一只手可以使用盾牌，按R键就可以用盾防御，如果在敌人攻击的同时抵挡，还可以做出反击动作。其他新增动作还包括投掷型武器的蓄力攻击、躲闪等。另外，本作最大的变化就是增加了网络多人模式。前作只能以ad hoc模式与身边的好友联机，而本作支持infrastructure模式，可以接入网络与世界各地的玩家组队游戏。酒井表示，本作的目标是"成为系列的集大成之作"。

硬件 HARDWARE X360故障率54.2%？



随着X360进入双65纳米工艺阶段，令人闻之色变的三红灯问题已经逐渐根除，不过仍然有"E74"故障出现。X360的故障率正大大降低，不过由于已经销售的3000多万台X360中双65纳米版本毕竟所占比例不高，因此X360迄今为止的整体故障率仍然很高。根据美国《Game Informer》杂志的读者调查，54.2%的X360用户都至少报废过一台主机。更加惊人的是，41.2%的X360用户表示他们遇到了两次以上的主机故障。36.4%的X360用户表示他们购买了第二台X360。不过只有3.8%的玩家表示他们今后再也不会买微软的主机。

相比之下，PS3的故障率虽然也不低，不过调查中发现的故障率只有10.6%，在这些遭遇故障的PS3用户中，14.7%遇到了第二次主机故障。Wii的故障率是三大主机中最低的，仅为6.8%，其中二次故障率为11%。不过Wii故障率较低的其中一个原因可能是玩的时间较少。41.4%的Wii用户表示他们平均每天的游戏时间不到1小时，而40.3%的X360用户和37.3%的PS3用户表示他们平均每天玩3～5小时。

《Game Informer》还调查了三大主机厂商的售后服务满意度，任天堂再次高居榜首，56.1%的用户表示非常满意。索尼的满意度为51.1%，微软只有37.7%。





软件 SOFTWARE 《战国BASARA 3》登陆PS3和Wii！

Capcom的人气作品《战国BASARA 3》虽然公布已久，但一直没有正式游戏画面，连对应机种也一直成谜。8月初日本一家报纸宣称其对应平台为Wii，但Capcom很快就出面声明该说法不确切。随后Capcom正式宣布《战国BASARA 3》对应的机种为PS3和Wii。

《战国BASARA 3》的主题是关原，因此游戏加入了新角色石田三成，该角色在历史上是关原大战西军的统帅，在游戏中的印象类似于日本动漫中的不良少年，为其配音的声优是关智一。而东军的最高统帅德川家康虽然在1代中便已出现，不过在本作中将改以热血毛头小伙的形象出现，武器也变为双拳，声优则还是大川透。

据制作人小林裕幸透露，本作将在过场影片上下足工夫，数量和质量都会有所提升，保证让玩家满意。此外本作中可以同时装备3个甚至更多的固有技上场。



老角色也基本上会全部登场，目前也公布了伊达政宗和真田幸村的造型，和过去相比基本上没有变化。

游戏定于2010年发售。同时发售PS3版和Wii版的举动在业界比较少见，而从目前公布的图片素质来看显然都是Wii版的画面。很有可能Capcom是根据《怪物猎人3 tri》的销售情况后，临时做出追加PS3版的决定。由于本系列在欧美的影响力很低，因此没有推出X360版的计划。

新闻综述 REVIEW

■微软转攻为守

微软在本届科隆游戏展中的表现相当令人失望，除了《神鬼寓言III》之外，几乎没有什么新作与重要利好消息公开。精英版X360基本可以确定将于近期降价，不过与超薄PS3售价相同的情况下，能够播放蓝光影碟的PS3似乎性价比更高一些，微软对于索尼这次大反攻的反应过于平淡。今年下半年X360的游戏阵容与PS3相比并无优势，看来今年年末商战微软将从过去3年来的攻势转为守势，原因可能是微软正全力准备明年秋季的"初生计划"。

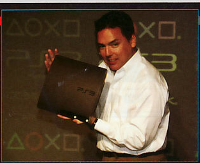
■NBGI的欧陆战略

NBGI在今年科隆游戏展中非常活跃，同时宣布了与"游戏共和国"和Ninja Theory的合作计划，公开了多款新作，可见NBGI对欧洲的重视程度正在不断提高。在此之前，NBGI曾经收购了法国著名游戏发行商Infogrames。其实除了N B G I 外，Konami、Square Enix、世嘉等都对欧洲虎视眈眈。"《PES》系列"是近年来Konami最大的收入来源，本次展会中Konami也热情地公布了《潜龙谍影 和平行者》、《恶魔城 暗影之王》等新作的详情；Square Enix收购Eidos的豪举已经表明了对欧洲志在必得的决心，本届展会中也在卖力宣传《Nier》，甚至将《最终幻想XIV》的全球首站公开试玩献给了科隆。由于欧洲本土实力强劲的发行商不多，对于日本发行商来说，与其在聚集大批地头蛇的美国碰得头破血流，不如先从欧洲下手。



■《神鬼寓言III》

★本期之星 超薄版PS3



超薄版PS3的公布是本期的最大焦点，也宣告了秋冬商战的开始。近期全球各地零售商都在进行普通版PS3的清货，在日本普通版PS3基本已经全线断货，所有玩家的订单都被转为超薄版PS3。从零售商到玩家都在对超薄PS3翘首以待。EA首席执行官John Riccitiello说超薄PS3的公布"就像一场及时雨"，25%的价格降幅让一直呼吁PS3降价的第三方们十分满意。而从各地踊跃的订购情况来看，因价格原因而对PS3持币观望的玩家们终于开始出手。售价曾经是PS3最大的绊脚石，现在超薄PS3已经降到相当理想的价位，而且空前的大作阵容正蓄势待发。下半年PS3势必将迎来自发售以来最美好的时光！

SCENE 图说新闻

■胎死腹中的《最终幻想》新作





GRIN公司正式宣告破产后不久，网上出现了一组该公司某开发中新作的设定图与场景图。本作的开发代号为"堡垒"(Fortress)，据前GRIN斯特哥尔摩分公司职员透露，这其实是为Square Enix开发的《最终幻想》动作游戏(据称是《最终幻想XII》的衍生作品)。



■Wii骑马坐垫

这张疑似网友恶搞的图片确确实实来自欧洲专利局，任天堂注册的这种新专利是一个充气坐垫，将遥控器手柄放在坐垫中，就可以感应到玩家坐在坐垫上时做的动作，这样玩家就可以模拟骑马动作控制游戏中的马匹。坐垫本身还装备了力回馈功能，根据游戏中遇到的情况会发出振动，甚至能模拟骑马时的颠簸感觉……

■美艳宿敌



很多人都说《最终幻想XIII》的女主角缺乏女人味，不用失望！在本作中还有绝对够女人味的角色，比如最近刚刚公布的这位眼镜御姐，她的名字叫吉尔・娜巴特，这无疑是目前为止本作公布的最性感的角色，不过在她的美貌下据说是一颗冷酷而残忍的心，在游戏中她将成为玩家的宿敌。

■Fox River监狱



美剧迷们对这个场景应该都不会陌生，它就是《越狱》中的Fox River监狱。游戏版《越狱》曾经历难产危机，而在电视剧完结后，游戏版反而得见天日。就目前公布的画面来看，本作似乎与《分裂细胞》有些相似。

■斯内克附体



《恶魔城 暗影之王》交给Kojima Productions制作后，果然在不知不觉中染上了《潜龙谍影》的色彩。这张主角的正面大特写设定图就很有斯内克的感觉，希望本作的人物刻画也能有《潜龙谍影》的深度。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年7月27日～2009年8月2日

1 NEW 怪物猎人 3 tri （Wii）

モンスターハンター3

■Capcom ■2009年8月1日发售■动作■6800日元



游戏在系列原有特色的基础上进行了大胆革新，除了雌雄火龙、角龙等经典怪物外，其余怪物都是全新设计且更加凶猛，而减少武器种类但增加攻击动作则使战斗变化更加丰富。单人模式的内容一如既往的充实，沉迷度极高的线上模式是谋杀时间的罪魁祸首。

本周：520 138套　累计：520 138套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓2	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■2009年7月11日发售 ■Square Enix ■角色扮演	本周 179612套 累计 3111215套	NDS
↓3	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 82144套 ◆累计 510344套	NDS
↓4	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 65536套 ◆累计 828419套	Wii
NEW 5	噗呦噗呦 7 ぷよぷよ7	■2009年7月30日发售 ■SEGA ■益智	◆本周 51750套 ◆累计 51750套	NDS
NEW 6	战争机器 2 ギアーズ オブ ウォー2	■2009年7月30日发售 ■Microsoft ■动作射击	◆本周 48656套 ◆累计 48656套	X360
NEW 7	必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.14 必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.14	■2009年7月30日发售 ■D3 Publish ■桌面棋牌	◆本周 41848套 ◆累计 41848套	PS2

8 NEW 装甲核心 3 携带版 （PSP）

アーマード・コア3 ポータブル

■From Software ■2009年7月30日发售■动作■3800日元



游戏还原了驾驶各种机甲与敌人大型兵器作战的爽快感，除了基本内容保持和PS2版一致外，主要针对PSP的特性追加了“联机模式”，允许玩家和世界各地的同好并肩作战。当然在之前作品中大受好评的“部件更换系统”也是保持玩家挑战动力的主要原因之一。

本周：40 971套　累计：40 971套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓9	归来！迷你机器人！快乐的大扫除！ おかえり！ちびロボ！ハッピーリッチー大そうじ！	■2009年7月23日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 23113套 ◆累计 57858套	NDS

10 NEW To Heart 2 携带版 （PSP）

ToHeart2 Portable

■Aquaplus ■2009年7月30日发售■文字冒险■6800日元



游戏以清新的校园生活为主题，在风趣搞笑的故事情节中体验无忧无虑的高中生活，与各个角色之间的结局都会让玩家感触良多，自然、平实、和睦的风格更是让人印象深刻。PSP版最大的卖点就是新增了久寿川莎莎拉的原创剧情，对于FANS来说绝对没有任何理由错过。

本周：21 528套　累计：21 528套

8月第一周的主角毫无疑问是众多玩家期待已久的《怪物猎人3 tri》，虽然这是系列作品第一次在Wii平台上推出，但仅两天统计的销量数字不但已经令其攀升到了“Wii软件日本销量排行榜”的第三位；特殊的操作方式也带动了“经典手柄”等周边的热销，同捆推出的特别套装消化率更是达到了80%以上。硬件方面，Wii同样呈现了爆发性增长的趋势，销量是以往平均水平的近4倍，其中同期推出的黑色主机就有4.5万台的贡献。

2009年8月3日～2009年8月9日

1 NEW SD 高达 G 世纪 战争 （PS2）

SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ

■NBGI ■2009年8月6日发售■策略■6800日元



时隔两年后的续作再度回归了“UC正史+平成外传”的传统，虽然收录机体和角色相对前作有一定程度的缩水，但游戏的整体节奏和关卡设计却进一步合理化。《高达00》内容的首次加入为本作增色不少，首创的“WARS BREAK系统”也令难度提升方式更有层次感。

本周：175 304套　累计：175 304套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓2	怪物猎人 3 tri モンスターハンター3	■Capcom ■2009年8月1日发售 ■动作■6800日元	◆本周 137093套 ◆累计 657231套	Wii
↓3	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■2009年7月11日发售 ■Square Enix ■角色扮演	本周 135649套 累计 3246864套	NDS

4 NEW 对决传说 （PSP）

テイルズ オブ バーサス

■NBGI ■2009年8月6日发售■动作■5200日元



系列近年来在FANS中不断培养起来的人气，决定了这部集结多达35名“《传说》系列”经典角色的作品一经推出便受到玩家的追捧。游戏虽然以乱斗的方式进行，但战斗方式以及系统要素却融合了系列的精华，不仅人设和语音全部重新制作，完全原创的剧情长度也非常厚道。

本周：133 076套　累计：133 076套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓5	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 91502套 ◆累计 601846套	NDS
↓6	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 73089套 ◆累计 901508套	Wii
NEW 7	假面骑士 英雄大乱斗 仮面ライダー クライマックスヒーローズ	■2009年8月6日发售 ■NBGI ■对战	◆本周 51740套 ◆累计 51740套	PS2
NEW 8	SD 高达 G 世纪 战争 SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	■2009年8月6日发售 ■NBGI ■策略	◆本周 35084套 ◆累计 35084套	Wii

9 NEW 庭格尔的恋爱气球之旅 （NDS）

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ

■Nintendo ■2009年8月6日发售■动作冒险■4800日元



绿衣猥琐男庭格尔大叔无疑是“《塞尔达传说》系列”打造的另一位谐星，而为了保持系列作品一贯的风格，游戏给玩家讲述了一段另类的罗曼蒂克求爱之旅。游戏全程对应触控操作，进入书本中的世界解决各种谜题，接着赚钱买礼物讨好女孩子的过程看似简单但却格外有趣。

本周：33 498套　累计：33 498套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
NEW 10	J联盟实况足球 2009 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2009 クラブチャンピオンシップ	■2009年8月6日发售 ■Konami ■体育	◆本周 33378套 ◆累计 33378套	PS2

由于高达题材在日本地区的长盛不衰，本周很难得地在榜单中看到PS2游戏占据榜首的情景，而双版本发售的本作单周累计销量约为21万，虽然和系列前作25.2万的销量有一定差距，但PS2版的消化率却有明显增长，预计实际销量大有超过前作的可能性。《对决传说》作为系列作品的一次全新尝试，核心购买力仍然是FAN群体，并且大都通过预约的方式出货，之后官方会参考本作的销量开辟系列新的发展方向也说不定。

数字贼榜

什么游戏适合你

自从家用游戏步入高清时代以来，各机种玩家间的口水战从来都没有停止过，但是抛开游戏的画面而言，什么样游戏才能吸引更多的玩家参与其中，“游戏性”这个对我们既熟悉又陌生的词语也开始频繁出现在随处可见的游戏评论中，甚至成为了衡量一款游戏生命力的重要指标。前不久，日本的媒体特别针对目前的游戏市场进行了一次有趣的调查，这次我们所要讨论的并不是游戏或主机的销量数字，而是游戏和主机与各年龄层的暗中联系，就像人的性格会随环境而改变一样，我们的游戏口味也会随着年龄的增长而变化，不知道大家在看完以下的分析后会不会有“一针见血”的感觉呢？

幼儿园～小学生

参与调查的 223 名小朋友平均年龄为 8.18 岁，由于对各种新鲜事物充满好奇心，所以在操作上更具特色的 NDS 和 Wii 显然更受他们的亲睐，而“《马里奥》系列”更是以绝对优势成为他们心中最喜爱的游戏第一名。

初中生～高中生

由于在知识累积阶段每天都有较多的时间呆在学校，所以他们更倾向于“忙里偷闲”享受游戏的乐趣。接受调查的 202 位青少年中有 87.6% 的人都拥有 NDSi，而侧重与他人进行交流的《动物之森》毫无意外地荣登榜首。

专科生 & 大学生

因为已经形成了自己的世界观，所以这类人群在游戏的选择上也更加多样化，并且这也与他们的性格有直接的联系。其中比较让人意外的是在 211 名调查者中女性玩家在这个阶段拥有数量上的优势，因此像《口袋妖怪 金 · 银》这种侧重于收集的游戏获胜也就不足为奇了。

工薪阶层

接受调查的 284 人大多数都由于事业、家庭的多方面压力开始与游戏保持一定的距离，基本上都还停留在上世代，即有 67.6% 的拥有 PS2。“国民级游戏”让这类人更愿意花时间在游戏上，《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》位列榜首则是怀旧情结的最直接体现。

主妇

由于主要精力投入在家庭事务上，所以游戏时间相对其他年龄层更少，在游戏类型的选择上也更趋向于舒缓平日的压力。在参与调查的 36 人中有 41.7% 的人更希望拥有 Wii 主机，而最喜欢的游戏自然就是保持身体活力的《Wii Fit》了。

中老年

随着年龄的增长，精力减少成为了压缩游戏时间的主要原因，不过在接受调查的 69 人中，竟然有 36.2% 的人更希望拥有 PS3 主机，估计日本中老年人对高清的要求如此强烈让很多读者都没想到吧（笑）。

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	7月27日～8月2日	8月3日～8月9日
1	NDSi	1 774 125 台	73 710 台	70 066 台
2	PSP	1 286 725 台	33 049 台	33 893 台
3	Wii	820 960 台	95 357 台	47 140 台
4	PS3	623 263 台	8 760 台	5 826 台
5	NDSL	355 394 台	12 027 台	8 699 台
6	X360	249 362 台	3 552 台	5 436 台
7	PS2	146 982 台	3 617 台	4 601 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 7 月 19 日～2009 年 7 月 25 日



1 美国大学生橄榄球联赛 10 X360
NCAA Football 10
■EA ■2009 年 7 月 14 日发售■体育■上周排位：1

游戏仍然以强大的角色自创系统来吸引橄榄球爱好者的眼球，季后赛模式紧凑的节奏不但很容易让玩家上瘾，比赛过程中引入的“辅助防守系统”在实际运用中也效果明显，对于玩家的战术起到了深远的影响。不过稍显笨拙的 AI 仍需改善还是系列不可回避的一个重要问题。

本周：94 573 套　累计：344 662 套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	Wii Fit / Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：3	62315 套	8925530 套	Wii
3	美国大学生橄榄球联赛 10 / NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：2	56117 套	205904 套	PS3
4	马里奥赛车 Wii / Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：4	51586 套	7186002 套	Wii
5	EA 运动活力 / EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：6	35280 套	879738 套	Wii
6	拳击之夜 4 / Fight Night Round 4	EA 2009 年 6 月 23 日发售	体育 上周排位：5	31247 套	508372 套	X360
7	终极格斗冠军赛 / UFC 2009 Undisputed	THQ 2009 年 5 月 19 日发售	格斗 上周排位：9	27591 套	1049599 套	X360
8	拳击之夜 4 / Fight Night Round 4	EA 2009 年 6 月 23 日发售	体育 上周排位：8	25846 套	325215 套	PS3
9	光环 3 / Halo 3	Microsoft 2007 年 9 月 25 日发售	主视角射击 上周排位：–	24287 套	7197451 套	X360
10	虐杀原形 / [Prototype]	Activision 2009 年 6 月 9 日发售	动作 上周排位：10	22899 套	528320 套	X360

2009 年 7 月 26 日～2009 年 8 月 1 日

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Sports 运动胜地 / Wii Sports Resort	Nintendo 2009 年 7 月 26 日发售	动作 上周排位：–	518506 套	518506 套	Wii
2	Wii Fit / Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：2	58213 套	8983743 套	Wii
3	美国大学生橄榄球联赛 10 / NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：1	53677 套	398339 套	X360
4	马里奥赛车 Wii / Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：4	51397 套	7237399 套	Wii
5	EA 运动活力 / EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：5	36582 套	916320 套	Wii
6	美国大学生橄榄球联赛 10 / NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：3	34981 套	240885 套	PS3



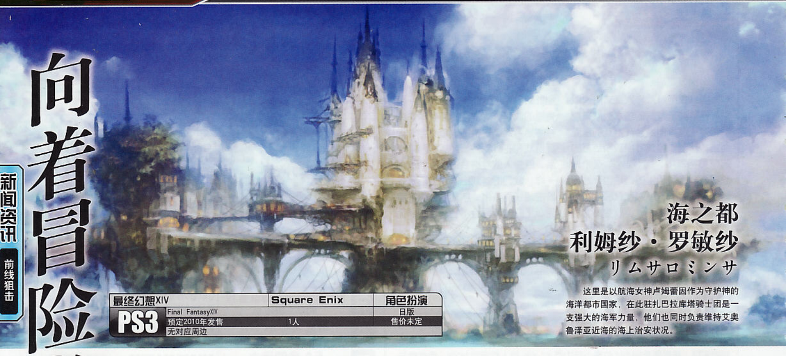
7 格斗之王XII PS3
The King of Fighters □
■Ignition Entertainment■2009年7月28日发售■格斗■上周排位：–

曾经格斗游戏中的经典在次世代主机上并没有发挥自己应有的魅力，除了与高清完全不搭边的游戏画面让人兴致大减，减少可使用角色和削减现有角色实力的做法也让玩家怨声四起，甚至由于游戏中对新增系统的说明不足，对战时完全让人“一头雾水”。

本周：26 439 套　累计：26 439 套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
8	拳击之夜 4 / Fight Night Round 4	EA 2009 年 6 月 23 日发售	体育 上周排位：6	23489 套	531861 套	X360
9	光环 3 / Halo 3	Microsoft 2007 年 9 月 25 日发售	主视角射击 上周排位：9	22920 套	7220371 套	X360
10	街头霸王Ⅳ / Street Fighter Ⅳ	Capcom 2009 年 2 月 17 日发售	格斗 上周排位：–	21593 套	716235 套	X360

向着冒险者的故乡出发吧！



海之都
利姆纱·罗敏纱
リムサロミンサ

这里是以航海女神卢姆蕾因作为守护神的海洋都市国家，在此驻扎巴拉库塔骑士团是一支强大的海军力量，他们也同时负责维持艾奥鲁泽亚近海的海上治安状况。

最终幻想XIV	Square Enix		角色扮演
PS3	Final FantasyXIV		日版
	预定2010年发售	1人	售价未定
	无对应周边		

自从今年E3闪电般地公布消息之后，《最终幻想XIV》便一直是玩家之间议论最多的话题之一。为了证明本作的公布并不只是为了引起玩家的吃惊，Square Enix于近日一口气放出了本作世界观、种族以及职能系统的基本情报。从这些令人激动的信息中大家也可以感受到，新的《最终幻想》离我们越来越近了……



FINAL

文 九兵卫 美编 忽悠悠

砂之都
乌尔达哈
ウルダハ

乌尔达哈是周围被广阔的沙漠覆盖的都市国家之一，关于这里的文明和科技有着很多未知的谜团。但从它周边坚固的城墙来看，可以确定此处也是一座重要的军事要塞。



森之都
古利达尼亚
グリダニア

古利达尼亚位于远古森林的最深处，是一个充满神秘气息的都市国家。这里与自然完美地融为一体，让人不由感到一种飘逸而宁静的气氛，所有过往此地的人们都会忍不住驻足。

被众神宠爱的大地 艾奥鲁泽亚

エオルゼア



艾奥鲁泽亚，这里是冒险者的第二故乡。

这里有着对人类而言难以生存的苛刻自然环境。

这里也有着血染的历史。

即便如此，这片“被众神宠爱的大地”，

至今仍吸引着无数人慕名而来。

其理由便是这里蕴藏着丰富的创造万物的物质。

那就是以太的结晶体——水晶。

此刻，

在这片充满未知土地上，崭新的水晶物语即将被唱响——

FANTASY XIV



FINAL FANTASY XIV ONLINE ファイナルファンタジーXIV

世界观 冒险的舞台，被称为艾奥鲁泽亚的都市国家群

本作发生在一个名为“海迪利恩”的世界，由海迪利恩中的某块小大陆及其周边诸岛所形成的都市圈就是艾奥鲁泽亚，这里是游戏提供给玩家们的冒险舞台。这里的每个都市国家由12神灵中的一个作为其守护神，历史上围绕领地、权益以及众神的学说，相互之间也发生过多次战乱。15年前，由于东方大国加雷玛尔的侵略行为，艾奥鲁泽亚6大都市之一的阿拉米古遭遇沦陷，其余诸国则以此为契机建立了新的军事同盟。从那以后，艾奥鲁泽亚便迎来了短暂的被称为“风平浪静的时代”，没有人知道眼前的这份和平是否会持续下去。







①整个艾奥鲁泽亚会不停地发生各种天气变化，除了视觉上的改变，不同的自然环境也会对冒险带来影响。

②本作中提供给玩家的将是前所未有的广阔冒险舞台，初来乍到的你是否会因此而迷路呢？（笑）

③在远离都市的野外也搭建着供冒险者休憩的帐篷，这里是战斗前休整的最好去处。

战斗 在广阔的世界中与各种敌人展开充满策略性的战斗

战斗可以说是《最终幻想XIV》最核心的部分，也是一款成功网络游戏最密不可分的环节。在本作中，战斗系统的基本风格将继承《最终幻想XI》，但是由于受自由变换武器的职能系统影响，游戏中的玩家可以选择的战斗风格也将变得更为丰富多样，自由度和爽快感大大提升。据开发小组透露，本作中的战斗会尽可能减少动作要素，而是更倾向于策略性。这对玩家的思路与战术同时提出了更高的要求。



▲画面右上角显示的就是本次新增的工会卡片，它会在游戏的过程中提醒玩家任务的内容与目标。



▼当玩家一个人同时面对多名敌人时，战术和技能的选择就变得尤为重要，千万不要被围攻。

种族

在《最终幻想XI》中，每个种族都有8种脸型以及两种发色以供玩家选择，我们不妨将其与这次新作中公布的种族进行一下对比，相信老玩家应该能发现很多共同点。尽管目前公布的只是各种族的CG设定图，但我们完全有理由相信通过次世代主机强大的硬件性能，本作的人物造型将更为逼真与细致。

Hyuran 多样的民族

经过3次大迁徙最终涌入艾奥鲁泽亚的民族，也是占这里人口比重最多的民族。多种多样的语言和文化体系使得该种族拥有相对自由的交流气氛，相反民族意识较低。根据居住地的不同，Hyuran又被分为两个大的部族。



种族解说

Hyuran可以理解为最近似于人类的种族（《最终幻想XI》中也有相似的种族Hume），他们的各方面能力都较为平衡。

Roegadyn 勇猛的民族

主要以北方海洋为活动据点的强壮海洋民族，强悍的外貌和无人能比的腕力让他们令所有其他种族都畏惧三分。虽然大部分Roegadyn都生活在海上并以船作为栖身之所，但也有少数身强力壮者被雇佣为佣兵而活跃在艾奥鲁泽亚的大陆之上。



种族解说

从外观上看，Roegadyn非常接近《最终幻想XI》中的Galka，体型上因为没了尾巴所以更为接近人类的样子，他们是战场上绝对的先锋。

Lalafell 机敏的民族

热衷于贸易而经常往来于艾奥鲁泽亚的农耕民族。在这里定居后，温顺灵巧的Lalafell和其他民族构筑了非常友好的关系。别看他们看上去都是小不点，Lalafell之中也有很多知识渊博的人存在。

种族解说

Lalafell的原型为《最终幻想XI》中的Tarutaru，但体型要比前者略高。拥有高度智慧的他们应该也是最擅长使用魔法的种族。



Miqote 孤高的民族

大冰雪时代跨越大海迁徙到艾奥鲁泽亚的狩猎民族后代。整个Miqote族群根据昼行和夜行这两种生活习性的不同被分为了两种部族，敏锐的嗅觉和出众的脚力让他们生来就具备优异的猎人天赋。



种族解说

头上的两只猫耳是Miqote最大的外貌特征，尽管他们给人的印象很像《最终幻想XI》中的Mithra，但性格却相对比较孤高，目前该种族只公布了女性。

Elezen 崇高的民族

曾经支配整个艾奥鲁泽亚地区的原住民。Elezen是遍布于庞大原野的游牧民族，拥有数倍于常人的发达听力。虽然他们曾经一度与迁入自己领地的Hyuran长时间保持敌对，但现在大部分Elezen能和Hyuran共同繁荣发展，相处融洽。

种族解说

Elezen类似《最终幻想XI》中的Elvaan，也就是我们通常所说的精灵。身长且行动灵活的他们战斗能力非常之高。



自由变换武器与道具 职能系统

4种职能阶级

除了世界观以外，本次新作的情报中最受大家关注的某过于就是职能系统的公开。作为多人在线角色扮演游戏的一个标志性系统，它不仅关系到玩家在游戏世界中发挥的作用，也和玩家自身的成长密切相关。本作中的职能系统允许玩家自由变换武器与道具，并以此来轻松地切换自己的职能，下面我们就给大家介绍游戏中的4种主要职能阶级。

check 职能与职业的区别

本作中登场职能种类非常之多，相互间的划分也比较具体，玩家可以自由进行选择。精通于某项职能并获得不断的成长，玩家就能实现梦想中的职业。不同阶级的职能可以成长为不同的职业，其过程则由玩家自己选择。

斗士



斗士是使用各种武器并通过战斗不断提高自身能力的职能总称。他们是讨伐这片大陆上各种怪物的主力军。不仅仅是剑，一些远程武器如弓等也同样可以为斗士所用，他们也因此被细分为剑术士、弓术士等等。

职能解析 斗士是所有战斗职能的统称。剑、枪、斧、刀、弓、短剑等各种武器决定了斗士的具体职能，他们是人气最高的职能阶级。

魔导士



魔导士是所有使用魔法器具并对其进行研究的职能总称，简单地说就是魔法师。魔导士目前已知有咒术士和幻术士两种分类，而至于系列传统的黑魔导士和白魔导士这两种职业是否会加入本作，目前还不得而知。

职能解析 魔导士是在战斗中使用魔法攻击或者援护的一种经典职能。玩家在游戏中使用的魔导器决定其可使用魔法的种类，而魔导器又可以在装备里进行切换。

采集者



采集者是使用采集道具来收获或者集取自然作物的职能总称。采取、伐木、收割、垂钓都不在话下，当然他们也需要与之对应的采集工具。虽然采集者在生产生活中比较常见，但是该职业在战斗中又会是怎样呢？

职能解析 《最终幻想XI》中虽然也有采集以及垂钓等要素，但是并没有将其单独划为一个职业，因此采集者在本作中将非常具有潜力。

工匠



工匠是所有使用加工道具进行生产活动的职能总称。他们的定位和采集者比较类似，都是偏重于生产而非战斗的职业。除了日常的锻冶和调合工作，工匠的另一项重要职责就是帮助冒险者锻造或修缮武器装备，这是非常关键的。

职能解析 工匠的职能决定了其在队伍中属于辅助性角色。掌握技能的不同会让他们拥有不同的成长方向，也是颇具个性的一个职能。

工会卡片

由玩家亲手设计多彩的任务

工会卡片是冒险者工会发行的一种任务委托券。根据多张卡片的提示，冒险者可以获知该任务的报酬以及风险度，并最终做出自己的判断和选择。不仅如此，工会卡片的最大特色是可以自由进行组合，这样能够设计出各种不同条件和内容的个性任务，玩家可以自己独自游玩或者拉上好友共同进行冒险。





▶充满勇气、帮助百姓讨伐来袭怪物的卡片。图案中画的是一名正在与恶龙进行战斗的圣骑士。



▶驱除有害的动物以保护农作物丰收的卡片。图案上画着一名耕作者，他的手中是损害作物的老鼠。



▶为了帮助他人而不断修炼自身能力与技术的卡片。图案上画着一名正在辛勤地锻造利剑的工匠。

check 无限可能的卡片组合

工会卡片是统括了《最终幻想XIV》中所有工会任务的核心系统，但是领取卡片并不直接简单地等同于接受任务，因为不同的卡片组合将会对任务的内容与构成带来关键性的影响。与之相对应的，虽然“组合卡片”这一新形式赋予了游戏中的任务以无限可能，玩家同时也会在使用卡片时受到诸多限制，这一点需要在游戏中注意。

引导光明的战士再次启程

文 晴天 美编 木仙



或许是由于SE近年来的“复刻计划”已经让众多玩家对经典作品在掌机上的重现司空见惯，最开始的回味也慢慢变成了厌倦，所以为了让玩家重拾对经典系列的信心，在正统续作还未正式面市前，制作“外传作品”似乎又成为了一个的全新思路。在不久前以神秘网站公布的本作中，故事的主人公再次回到了我们熟悉的“光之4战士”，而系统方面除了继续沿用系列经典的职业外，最大的改变莫过于引入了更能凸显个性的“纸娃娃系统”，不知道这又会给多少玩家带来眼前一亮的感觉呢？

光之4战士 最终幻想外传		Square Enix	角色扮演
NDS	光の4战士 −ファイナルファンタジ 外传−		日版
	2009年秋季发售	1～4人	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

强大的制作阵容

Staff 虽然本作只是一款“外传性质”的作品，但为了在掌机上有更出色的表现，大多数核心开发成员还是来自之前曾参与制作NDS版《最终幻想Ⅲ》、《最终幻想Ⅳ》的制作团队，而之所以做出这样的选择，相信SE也是出于经过以上两部作品的历练后，相对成熟的制作理念能带给玩家更多不曾有过的惊喜来考虑的。

制作人	浅野智也	代表作：《最终幻想Ⅲ》、《最终幻想Ⅳ》
人设＆美术导演	吉田明彦	代表作：《皇家骑士团》、《最终幻想 战略版》
音乐	神谷智洋	代表作：《最终幻想Ⅲ》、《最终幻想Ⅳ》
导演	时田贵司	代表作：《最终幻想Ⅳ》、“《半熟英雄》系列”

故事与世界观



■在游戏中停下脚步你会觉得是在看一本童话书，乡间道路两旁的麦穗甚至会随着微风轻轻摇摆。

Story 游戏的故事发生在一个充满幻想风格的虚拟世界中，犹如童话书般的温馨风格是制作小组希望强调并突出的元素，当然这也表现在村庄以及迷宫的建筑风格上。一开始我们会跟随一位名叫布兰德的少年前往城里迎接他14岁的成人礼，但却意外地从国王处得知美丽的公主不久前被北方的魔女抓走的消息，最后为了让自己摆脱平凡的人生，布兰德暗自下定决心凭自己的力量去拯救公主，而与他结伴同行的还有来自不同地方的三位冒险者。可能看到这里很多玩家都会对这种“老掉牙”的桥段感到有些意外，但根据制作人的解释，之所以将故事的开端设计得如此“传统”也是为了让更多人更容易理解并投入感情，因为说不定什么时候就会来个“峰回路转”，让玩家体会到剧本的精妙之处。



▲被绑架的公主，愁眉不展的国王，这简直就是《最终幻想》初代的开场啊。



▲水晶会主动和主人公们对话，这是不是又让你联想到《最终幻想Ⅲ》了呢？

特色系统剖析

System 一款游戏到底好不好玩，说到底还是“系统”占主导因素，对于很多设定都还原系列经典的本作来说，究竟又有什么值得我们期待的系统来提高游戏过程中的趣味性呢？

转职

游戏中给转职起了一个更好听的名字—“王冠系统”，而正如从字面上的理解一样，游戏中玩家的职业变更都是通过更换不同的头部装备来实现的。当然这些物品的获得方法并没有想像中的那么简单，尤其是一些隐藏强力职业的头部装备更是需要通过重重考验才能拿到，目前官方已经确定有20种以上的职业会在游戏中供玩家选择。

已知职业一览







◀目前官方并没有公布头部装备能否多人共用，如果不能话，在队伍的职业搭配上自然就需要玩家多动一点脑筋了。

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.

怪物设定图公开

Monster 在官方目前公开的首批设定图中怪物部分占了很大的比例，其中除了系列作品中的标志性怪物外，这次制作小组还特别添加了原创的新怪物，身为死忠的你能最快地找出它是哪一个吗？



战斗

游戏的战斗采用传统的回合制，而结合NDS的双屏显示，所有的指令都会集中在下屏幕方便玩家使用触控笔点击。另外游戏还大胆地舍弃了MP的设定，转而使用AP来决定人物能够使用的技能或魔法，对于注重战斗策略性的玩家来说应该是个好消息。



■不同的职业可以使用专用的技能和魔法，玩家可以在下屏幕中将它们与通用技能进行搭配。



■无论是技能还是魔法，上位技能的画面效果都相当炫目。





▼AP最多只能积攒到5点，不同技能所需的AP值在下屏幕也能直观地看到。



◀从目前以公开的技能中我们可以发现游戏中存在"前后排"的设定，所以玩家一定要养成发动技能前确定技能使用范围的习惯。

◀在战斗中使用蓄力会有可能在角色身上出现金色的光芒，它们的具体作用现在还不得而知。

▼由于AP在不同战斗中是可以继承的，所以要想在BOSS战中占据优势，可以事先与杂兵交战来满足发动强力技能的条件。



AP的作用

AP代表大家熟悉的"行动点数"，在战斗的每一个回合中玩家最多只能使用一次"ためる"（蓄力）指令增加1点AP，而要发动强力的技能或魔法就必须事先安排好攻击的节奏，如果只是一味地追求积攒AP而忽略进攻，后期强大的敌人可能很快就会让我方陷入绝境。

宝石

游戏中击败敌人并不会直接掉落金钱，而是有可能得到各种各样的宝石。除了卖给商店换取金钱这个基本作用外，将不同的宝石与"王冠"组合还能使其成长，从而让特定的职业领悟新的高级技能。看来是要积攒足够的金钱购买装备，还是尽快强化职业能力在战斗中无往不利，玩家又要为这个问题纠结很久了……



▶王冠升级后会获得新的技能，而要优先升级哪个"王冠"又是一个让人头痛的问题。



▲高级宝石虽然售价高昂，但是千万不要忘记特定的"王冠"只能使用对应的宝石才能升级。



▲游戏中用钱的地方不少，所以玩家一定要将宝石用在刀刃上。

王様物語

国王物语	MMV	角色扮演
Wii 王様物语		日版
2009年9月3日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 炎骑士 美编 忽悠悠

这，是一个少年的不平凡经历。这里有魔龙，有恶鬼，有无以计数的敌人，也有许许多多的伙伴。依旧是传统风格的日式角色扮演游戏，然而主人公的身分却不是手持长剑的年轻勇者，而是一个略显胆怯、而又幸运地得到上帝眷顾的少年。确切地说，他是一个国王。秋意来临之际，MMV为我们献上了这样一个美妙而又富有趣味的故事，再过不了几天，它就会正式降临到大家的面前。那么现在，你准备好跟随少年国王去征战四方了吗？

科罗波似乎只是一个普普通通的少年，然而在获得了拥有神奇力量的王冠之后，他的肩上从此便担上了统一世界的重任。他头上的这顶王冠可以让平民心甘情愿成为他的子民。



科罗波·布莱德

身负重任的少年国王

游戏基本结构介绍

尽管MMV将这款游戏划归为角色扮演类，但实际上游戏的整体结构却大量融入了模拟经营的成分。玩家扮演的少年国王通过神奇的王冠召集民众组成自己的亲卫队，随后一方面开垦土地发展经济，另一方面征战四方拓展疆域。针对建设与扩张，游戏中专门设置有“开拓”、“建筑”以及“作战”等指令。国家的发展方向和建设速度自然是牢牢地掌握在玩家的手中了。

召集民众



←利用神奇的王冠，可以让散居各地的平民百姓心甘情愿成为自己的子民和属下，进而建立国王亲卫队。

↓到了游戏中后期，玩家的国家之中便会有相当大规模的城市，高耸的华丽建筑除了具备一定的视觉效果之外，自然还会有着一些特别的作用。

建立国家



↑国家建立之初只有范围极小的疆域，村落是城市未出现前的主要居民载体。凡事都是由小到大嘛！

争夺资源



↑开疆之后自然就是扩土，国王要率领自己的军队到处征战，获得的战利品自然就成了国家建设的必要资源。



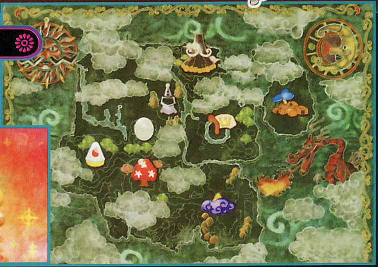
持续发展



八雄并立

除了玩家自己的国家之外，游戏之中的世界观还存在另外的七个国家，八国并存的局面有点类似现实之中的世界，国家之间显然存在着竞争。事实上，这些敌对国家还会定期送来挑战状，此时身为一国之君的科罗波（玩家）则必须接下挑战，倾全国之力击败前来挑战的敌国。特别说明的是，打败敌国除了可以进一步扩大自己的国土面积，还可以抢得被敌国囚禁的公主并与之结婚。当然这都是后话。





©2009 Marvelous Entertainment Inc. All rights reserved.

王国成长过程中的强大敌人——鬼

鬼的阶级构造



科罗波在自己的统治生涯中将接触到一些奇妙的生物（ヘンナノ）。在这些生物之中，鬼是一种不可小视的强大力量，尽管他们不属于人类，但却有着森严的等级制度和社会结构。所谓知己知彼方可百战不殆，下面就让我们先来了解一下鬼的等级制度。



背着壶的鬼们，难道壶里面装的是泡菜？



鬼们用奇怪的泡菜量产怪物，这些泡菜可以将普通的蘑菇变成怪物！顺带一提，如果鬼们吹起“壶之笛”，就会警告同伴入侵者的到来，非常聪明且有组织性

鬼的阶级构造详解



1.鬼王

“鬼”如其名，是所有鬼的国王——以腕力而著称的绝对的鬼的君王。尽管很胖，但仍然威风十足。



2.龙工作鬼

热火朝天地搬运着来路不明的巨大龙头的鬼，注意龙的嘴里还喷吐着烈焰。



3.牛工作鬼

搬运牛当做武器使用的鬼，难道在开烧烤派对？



4.鬼眼

大量的鬼以极高的密度集中在一起的球，不知道是怎么形成的。



5.泡菜鬼

负责运送和分配泡菜的鬼，胆子很大。难道鬼都喜欢吃酱菜吗？



6.鬼队长

持金属棒的鬼队长。常住在河对岸，长着与众不同的两只角。



7.高跷鬼

以玩木制弹簧单高跷为乐的鬼，从表情上完全看不出一丝烦恼。



8.小鬼头

最普通的鬼，比高跷鬼还要低上一级，做梦都想出“鬼”头地。

别被它们圆溜溜的眼睛骗了！



→吃了鬼们给你的泡菜，你就会变成暴走的牛啦！



在高处用壶攻击！

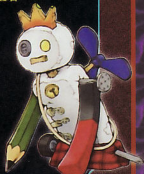
←国王鬼在高处往下面丢壶来发动攻击，如果亲卫队中有猎人的话，应该能把壶打下来、

与鬼之国度的等级森严所截然相反的是，下面介绍的个王国则充满了离奇与荒诞，想知道这两个奇幻王国都有着怎样的不寻常之处吗？且看



贪吃王国

由国王西西卡巴布统治的国家，王国的每个角落似乎都透着意思香甜。想知道这是为什么吗？因为这里到处都飞着草莓和蛋糕啊！



破烂王国

这个国家中的所有事物似乎都是残缺不全的，事实上，这个国度中沉睡着传说中的“超巨大王”，大家现在所看到的这个机器人其实是由废弃的牛奶包装盒制造而成的工人。



BRINK

上帝对诺亚说：

“人类的可憎我再清楚不过了，他们使这世界充满了仇杀。我有意要毁灭他们，也毁灭掉同他们一起的这个世界。你要为自己造一艘方舟……”

边缘	Bethesda Softworks		主视点射击
多机种	Brink		美版
	预定2010年第三季度发售	1人	售价未定
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

文 星夜
美编 anubis

二战、反恐与科幻永远是FPS游戏的三大主旋律，而在科幻FPS游戏中，通常总是会与末世题材沾点边，《辐射3》开发商Bethesda Softworks与《雷神之锤大战》开发商Splash Damage强强联手打造的《边缘》也不能免俗。本作采用了id Software的“DOOM3引擎”改良版，然而它的明亮画面却让人完全看不出《毁灭战士3》的影子。



■如此色彩鲜艳明亮的画面在FPS游戏中相当罕见。

人类最后的方舟

“方舟”是一座人造的浮游城市，建立在数百个独立的浮岛之上，如今这个人类的最后栖息地正濒临内战全面爆发的边缘。“方舟”原本是一个实验性计划，目标是建立一个能够实现完全能源自给自足的纯“绿色化”居住地，它是人类的科学与工程技术步入巅峰的产物。“方舟”建设完成之后，由于温室效应，两极冰川融化，地球海平面不断提高，淹没了绝大多数的陆地，“方舟”成为真正的人类最后居住地。然而危机并未改变人们贪婪好战的本性。“方舟”原本的设计总容纳人数只有5000人，然而由于逃亡的需要，那里足足居住了5万人。人口的过度密集导致能源极度紧缺，人工岛上的各种机械也因为不堪重负而损坏。在25年的社会动荡之后，“方舟”的居民们已经濒临全面战争的爆发点，Resistance与Security两大势力即将展开决战。“方舟”与人类未来的命运将掌握在你的手中！



■在单人模式中练好本领后，就可以在网络多人模式中一展所长。

单人与多人模式完美融合

《边缘》模糊了单人游戏与线上多人游戏之间的界限，无论你是在单人还是多人游戏中战斗，所获得的经验值都是共通的，也就是说，你在单人游戏中用经验值换来的能力提升与新技能，乃至单人游戏中设定的角色都是在多人模式中通用的。本作的多人模式支持8人组队，进行8对8的组队对抗，或者8人协力完成剧情任务。游戏中的目标、通讯对话、任务和道具选择都是根据玩家所扮演的角色、当前的状态、所在的地点、小组成员和当前的战斗状态而动态变化的。

©2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All rights reserved.





■游戏中的人物身体比例明显进行了夸张化处理。

明星阵容打造个性化作品

与多数强调网战的FPS游戏一样，进入游戏后玩家首先要选择加入Resistance或Security阵营，然后设计自己操作的角色，体型、装束、面部特征等均可定制，Security拥有最精致的盔甲，而Resistance的装束大多由废旧金属与硫化橡胶构成，其他诸如发型、纹身等两个派别也有不同的选择，甚至还有绷带、伤疤等细节可以选择。

Splash Damage为本作集结了一个全明星的开发阵容，除了《雷神之锤大战》的班底外，还增加了不少经验丰富的设计师。本作的美术指导Olivier Leonardi之前的代表作是《波斯王子》系列”与《神秘岛IV》，都是以其精美的美术风格著称的作品；本作的首席人设Tim Appleby之前的代表作是《质量效应》。本作中的战士们不再是清一色的壮硕大兵，每个人都独具特色，对战争有各自的动机与感受。人设风格方面也并非老老实实地走写实路线，人物头部与四肢的比例进行了一定的漫画化处理。


■本作的某些火爆动作场面有点像《杀戮地带2》。


■多多利用掩体作战的战术策略也让人想到《杀戮地带2》和《战争机器》。

方舟之战火爆预览

目前公布的一个演示关卡叫“集装箱之城”，那里曾经是一个货运港口兼仓储中心，如今成为了一个棚户区，堆成小山般的大量集装箱被改造成了临时铁皮房，那里充满了暴力与杀戮。如果选择的是Security阵营，那么这个关卡从小镇外的一个码头开始，目标是杀入镇中央，镇压叛军。

在关卡中分布着一些被称为“战地指挥所”的电脑终端，玩家可以在那里变更当前角色的兵种，例如士兵、军医、工程师等。此外还可以改变身上所携带的武器，并且获得新任务。不同任务奖励的经验值数量会有很大的差别，选择了任务之后，在屏幕的雷达画面和地图中就会标出前往目的地的路线。每个关卡至少都有6个支线任务，Security和Resistance的支线任务各不相同。

当两班人马全面交战时，火爆的场面会让人想到《杀戮地带2》，至少在某些场景与特效的应用方面有很多相似之处。二者在游戏系统方面也颇为近似，例如使用步枪瞄准时，也是以红点为准星。朝着扎堆的敌人扔手榴弹、在战场上尽量快速的奔跑然后飞身躲到掩体后……不少动作场面似乎都有意借鉴了《杀戮地带2》的设计。不过在画面风格上，《边缘》绝对能在诸多黑暗写实型FPS游戏中令人眼前一亮。本作使用了id技术之神约翰·卡马克开发的最新“虚拟贴图”技术，它的最大特点是能够制作出极度细腻的角色与场景贴图，同样的技术也应用于id Software的最新作《Rage》。


■由于地球上已经无处可飞，“方舟”里的机场早已废弃。

行云流水的智能动作

本作特别设计了“SMART”(全称是“随机地形流畅穿越动作”)键，按下这个键后，游戏就会动态智能分析玩家想要前往何处，然后让玩家直接抵达目的地，玩家无需将时间浪费在麻烦的跳跃或者攀爬动作上。这种系统有点像《镜之边缘》，只要将镜头对着想要前进的方向，然后按行动键，你所控制的角色就会自动做出必要的动作抵达前方，在做出这些动作的同时，玩家还可以移动镜头环顾四周，如果发现危险可以即刻改变方向，或者立即朝敌人开火。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大荟烩



本期短波的仍然主打"续作"，其中原创的《影之塔》算是一款在解谜要素上"独辟蹊径"的另类作品，将光影的关系进行如此巧妙的转换让人在佩服制作人员创意的同时，也对游戏更加期待，玩惯了传统类型游戏的玩家有机会不妨尝试一下，体验一把"谋杀脑细胞"的趣味之旅。

影之塔

Wii 动作冒险 ■影の塔 ■Hudson ■日版 ■发售日未定

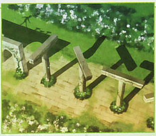
［文：晴天］

以"《炸弹人》"闻名业界的 Hundon 近期公开了一款创意满点的原创新作，游戏中玩家所扮演的是一名不知从何而来的少年的"影子"，需要利用日照在现实事物上的投影寻找通往"漆黑之塔"塔顶的道路，而少年如此执着的目的是什么，塔顶又将有什么在等待着他，现在一切都还是个谜。

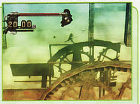
玩转光影世界

在影子上冒险

游戏最有趣的地方就是每个关卡虽然看似都是现实中的场景，但由于玩家所操纵的"影子"并不能直接接触它们，而只能借助投影进行移动，所以无论是从视觉效果，还是谜题设计的精巧程度都会带给玩家完全不同的感受。



▶现实中看似距离遥远的物体从投影的角度看就会发生很微妙的变化。



▲画面左上方会显示类似HP槽和电子秤的东西，估计和解谜要素有很大关系。

与现实的联动

除了简单的平台跳跃等要素外，要想攻克后期的难关偶尔也会用到各种机关，例如在某个关卡中需要玩家拉动开关出现新的道路，但由于主人公并不能直接接触现实中的物体，所以利用"机关的影子"来控制它，难题就迎刃而解了。



◀物体的影子并不都意味着道路，多尝试触碰身边的影子说不定就会有神奇的事情发生。

得力的帮手

随着剧情的发展，主人公会结识同为"影子"的克罗亚，而她最大的优点就是可以接触现实中的物体，因此遇到没有机关又需要突破障碍的情况，优先考虑借助她的力量肯定是错不了的。

▶使用克罗亚摆动现实中的灯泡就能让影子也随之移动，而诸如此类的移动谜题在后期的关卡中会频繁出现。



光辉圣约3 瞳

NDS 策略角色扮演 ■ルミナスアーク3アイズ ■MMV ■日版 ■预定 2009 年冬季发售

［文：晴天］

以人设为最大卖点的"《光辉圣约》系列"终于即将迎来第三作了，这次我们的故事将围绕"精灵"和"瞳之力"展开，而一些从未在系列作品中出现的新颖设定也会使游戏的过程更加丰富多彩，光是"多结局"一项应该就会谋杀掉死忠玩家不少的时间吧！

为了对抗妖精而战

Story

十多年前，和平的圣巴尔迪亚王国被突如其来的妖精菲莉希亚入侵，它们目的是寻找体内拥有"瞳之力"人并将这种力量占为己有，因此被人们称为"猎瞳者"，而此时能够与妖精抗衡的只有自身已经觉醒了"瞳之力"且能自由操纵魔法的"玛吉骑士"。某天，大量的妖精袭击了众多人聚集的雷斯特圣会，其间由圣会养育的少年雷飞由于自己的青梅竹马被妖精袭击而觉醒了"瞳之力"，所以在数个月后进入了专门传授讨伐妖精之力的乌尔嘉德魔法学院，而与同伴们交织出的壮大冒险也由此展开……

全新的主人公们



雷飞 レフィ 声优 小野大辅

本作的主人公，因为遭遇"猎瞳者"而成为了"玛吉骑士"，目前以雷斯特圣会所属骑士的身分继续锻炼自己的能力。

古莲 グレン 声优 杉田智和

学院管理团队的核心人物，十分照顾后辈，和雷飞一样也是从小就被雷斯特圣会收养并养育成人。

艾露露 エルル 声优 中村绘里子

本作的女主人公，精通医疗魔法，因此能够对被妖精袭击的人进行帮助和治疗。相信医食同源的她正在不断练习料理的制作，目前手艺还算不错。

阿修蕾 アシュレイ 声优 水树奈奈

学院的风纪委员长，相当于管理团队的代理队长。速度与高超剑技使她难遇敌手，而天生丽质更是让所有见过她的人过目难忘。

游戏的进行方式

和前作一样，游戏主要分为"探索"和"战斗"两个部分。"探索部分"中玩家不但可以控制主人公在学院内与各个角色对话推动剧情发展，还可以利用各种设施强化队伍，做好战前准备；"战斗部分"则采用传统的战棋方式进行，上屏幕会显示敌我双方的行动顺序和一些作为行动参考的数值，下屏幕中则是实际战场的画面，将光标移动到作战单位上还能查看能力数值。



▲在特定的情节中，不同的选项会决定接下来的分支路线，故事的结局也有可能因此而改变。



▲战斗结束后会进入"交流环节"，这次连不是同伴的角色也可以增加好感度，具体的作用不明。

新增要素分析

①技能强化

在战斗中除了 HP 和 MP 的传统设定，新增的 DP 可以在一定时间内对角色的技能和必杀技进行强化，因此在面对正常情况下难以对付的敌人时，合理利用 DP 成为了克敌制胜的关键因素之一。



◀DP的成长所需要的条件比较苛刻，当然最后给予玩家的回报也是让人满意的。

②成长倾向

新作中角色升级后会让玩家选择能力成长的倾向，"バランス"为平衡性，可以保证角色发挥稳定的作战能力，"ユニーク"为特化性，不同的角色的某一项能力会得到更大幅度的增长，但前提是会牺牲掉部分其他能力，比较适合追求极限打法的玩家。

NDS｜超恐怖传说 青之章｜2009 年 10 月 22 日发售

以日本知名恐怖小说家平山由梦明原作改编的惊悚游戏，玩家需要以作者的视点揭开城市中各种"怪谈现象"的真相，配合全程语音和出色的音效，更是让人充满临场感，将那种发自内心的恐惧表现得淋漓尽致。

巫术 生命之楔

NDS 角色扮演 ■Wizardry ～生命の楔～ ■日版 ■Genterprise ■预定 2009 年 11 月 19 日发售

自从 1981 年《巫术》系列开创“3D 迷宫冒险的角色扮演游戏”后，转眼间已经过去了 28 年。虽然期间曾出现过《世界树迷宫》系列等借鉴并大获成功的作品，但这次由持有系列版权的 IPM 公司制作的正统续作相信会让所有喜爱的玩家体验到《巫术》系列最原始的魅力，在危机四伏的迷宫中杀出一条血路，你做好准备了吗？

再战巫术的奇幻世界

继承与创新

在公布本作时制作小组就明确地表示本作会以“系列初代的系统为基础”来进行相关设定的细微调整，但要算真正意义上的改变，那就非“即时制探索”莫属了。游戏中玩家进入迷宫后不再向以往同类型游戏一样，每行动一次敌人或机关才会作出相应的变化，而是一开始敌人和机关就会随时间流逝而按照既定的规则进行运作，原来碰到难关还可以停下来仔细思考的方法现在自然也行不通了，各种难以预料的危机随时都有可能发生玩家周围，大大提升游戏的紧张感。

另外既然是出在 NDS 上的游戏，触控操作自然也是不能免俗的，目前官方只公布了游戏中的部分技能和解谜要素会要求玩家使用触控笔来进行操作，例如使用“魔法的松明”后，玩家需要使用触控笔点击下屏幕中的地点才能利用亮光看清周围完全黑暗区域中的实际情况，而一些隐藏在墙壁上的开关和按钮，也需要使用触控笔点击一下才会启动。



◀游戏的战斗采用传统的回合制，并且有前后排的设定。



▶解谜部分的谜题有些还是颇有难度，多开动脑筋才能破解。

关键词解读



为了帮助还没有接触过系列作品的玩家尽快对游戏的特色有一定了解，以下特别针对新作中出现的几个关键词进行简要解释，这些都是冒险所必备的基础知识哦。

城镇 在这里可以雇用同伴或购买冒险用的必需品，当然不要忘了只有在村庄中才能保存游戏进度。

技能 虽然游戏中有总计超过 150 种技能，但是每次玩家进入迷宫前都只能装备其中的一部分，除了考虑到职业的搭配外，技能的选择也是游戏战斗策略性的体现。

收集 对于热衷于收集的玩家，游戏中有怪物图鉴、道具图鉴等有完成率的项目，一旦陷进去就会耗费数百个小时也说不定。

怪物设定图欣赏

[文：晴天]



魔女



上位恶魔



弧光恶魔



飘浮硬币

侍道2 携带版

PSP 动作 ■侍道 2 ポータブル ■日版 ■Spike ■预定 2009 年 9 月 3 日发售

继去年 9 月 18 日《侍道》初代在 PSP 上复刻后，热衷于日本武士冒险的玩家马上又可以继续在 PSP 上体验系列第二款作品所演绎的精彩故事了。和之前的复刻版一样，2 代在保留了原作所有内容的基础上追加了“联机模式”，而惟一原创要素则是以关卡形式进行挑战的“武士的挑战状”，下面就让我们一起来看看具体的内容吧！

日本江湖的恩怨情仇

武士的挑战状

该模式中玩家可以使用自己在“故事模式”中锻造的刀来进行战斗，这除了是对刀性能的一次检验外，满足特定的条件过关还能追加可使用的新角色以及金钱的奖励。另外玩家具备实力完成后期的关卡，过关后还可以突破刀锻造的上限值，从而打造出威力更大的神兵利器。



▲由于该模式中可以选择主线剧情中无法使用的角色挑战，所以想一睹他们风采的玩家千万不要错过。



▲不断地挑战关卡是锻造高级武器的一个捷径，要想在“故事模式”中所向披靡就要多花一点时间在这上面。

联机模式

其实在本作 2004 年发售的“决斗版”中已经加入了两名玩家对战的要素，只是当时是使用记录卡交换的形式，多少会对玩家造成一些不方便。现在利用 PSP 的无线联机功能，两名玩家间的对战也显得更方便快捷，在总计 12 个不同的场景中，运用各自的武器和招式来进行华丽的对决，相信各位玩家都会认为是件热血沸腾的事情吧。



◀在充满日式风情的庭院中展开殊死搏斗。

主要人物介绍



主人公 拥有青年、荒武者、达人三种基础造型可以选择。因为执行神秘的护卫任务而卷入了一场多个势力间的争斗。

舞风 烟花之地“天风”的花魁，虽然社会地位低下，但却拥有一份傲气，一直希望能有人拯救她脱离苦海。

霞 为了寻找哥哥而加入“青户组”的少女，只要是阻挠她找到亲人的人都会被她无情地铲除。

[文：晴天]

PSP | 天诛 3 携带版 | 2009 年 8 月 27 日发售

作为 PSP 版的独占要素，新追加的“特别任务”中玩家需要操纵力丸在现代都市中寻找返回原来世界的方法，而原来与敌人的刀剑比拼因为引入了现代化的手枪等武器后更有挑战性，最后大量使用“防御不能攻击”的 BOSS 更是相当难缠。



最近和Gouki、胜负师一起沉迷在《极限摩托HD》里面不能自拔。这游戏最早看预告片的时候不以为然，没想到上手之后发现有一种难以抗拒的魔力。游戏的每关时间都是一分来钟，但是实际投入进去的时间怕是几个小时都不止，前几个难度还能争取一下金牌，到困难和极限难度后只能追求尽可能在500次重试和30分钟时间的限制里过关为上了，而最后解锁白金奖牌更是令人崩溃。过关后的成就感非常痛快，那种玩起来整个身体都跟着扭曲的感觉已经很久没有了。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

真名法典II



推荐玩家人群

●着迷日系声优的人。●喜欢RPG的次世代玩家。●对游戏人设有爱的人。

热血推荐　总分 26

■日式游戏韩国“芯”。

纱迦

游戏的最大缺点是完美通关所需的时间太短。不过这种感觉是建立在设计者完全不为难玩家，以及快速流畅的游戏节奏这两点之上的，这也正是游戏的优秀之处。游戏画面不算优秀，但几乎没有拖慢掉帧，这就够了。声优表现可圈可点，不过剧本对反派角色的刻画明显不够，期待日后用LIVE下载来补完。

火云

4年之后，制作小组终于交出了一份满意的答卷。游戏的系统制作精良，移动和战斗完全无缝衔接，而且也有华丽的必杀技演出效果，在同类游戏中绝对属于佼佼者。游戏流程不长，但有百来个支线任务，而且设置合理，打起来丝毫不觉得重复单调。如果1代有这个素质，该系列早就进入名作殿堂了。

九兵卫

豪华的声优阵容和“虚幻”引擎下的出色场景，游戏给人第一感觉非常棒！本作的战斗系统也颇有个性，虽然刚上手需要适应，但熟悉后就会觉得技能以及奥义的连携使用爽快极高。作为支线要素的委托任务，数量丰富且难度适中，能让玩家在主线之外体验到无穷的探索乐趣，大大提升了耐玩度。

■X360■DVD-ROM■NBGI■MAGNA CARTA II■角色扮演■2009年8月6日■1人■无对应周边

德军总部



推荐玩家人群

●喜欢科幻题材的玩家。●对纳粹“黑日计划”感兴趣的玩家。●喜欢扮演英雄，拯救世界的玩家。

总分 21

■经典名作的次世代复生。

ACE飞行员

本作绝对是属于“黑马”级别的游戏，无论在游戏画面、操作手感、剧情编排、“尸幕世界”的设定上都有着可圈可点之处，但AI的智力低下、武器种类过少是令人最为失望的地方。游戏的武器升级与技能堪称特色，运用不同的技能来解谜非常有趣，用来对付敌人时还能产生意想不到的效果。

火云

充满魅力的双重世界观设定，独特的剧情安排，本作给人的感觉就是“一拿起，便放不下”。在适应游戏操作的时候会有点晕眩的感觉，但大体操作上非常类似《使命召唤》，而本作的画面的确给人眼前一亮，游戏中的支线与收集要素很多，而且有一半的成就需要网战达成，成就犯们怕是要抓狂了。

雷电

历史与科幻相融合的主题是系列的传统，不过故事的讲述方式比较沉闷，过场动画的表现力也稍弱。与纳粹战斗的主线流程玩起来爽快感十足，巨大的BOSS、疯狂的武器、让人印象深刻的血腥战斗，打枪的乐趣实实在在，这说明Old-school风格在新时代也仍旧可以吸引新玩家。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision/Raven software■Wolfenstein■主视角射击■2009年8月18日■多人■无对应周边

多乐猫欢乐喵派对



推荐玩家人群

●对多罗小猫有爱的玩家。●喜欢热闹的派对型游戏的玩家。●有反复挑战强迫症的人。

总分 19

■治愈系小游戏集合，小猫的COS大冒险。

胜负师

虽说多罗在PS3时代的曝光度还比较高，但对于这款游戏，玩家的认知度还是比较低的。游戏的故事以文字冒险加迷你游戏的形式进行，在中文翻译方面还比较到位，有不少可爱逗趣的台词。33个小游戏适合多人同乐，虽看似简单，但要追求全SSS评价的话，实力、运气、耐心缺一不可。

玛娜

游戏风格清新可爱，小游戏的数量也还不少，但是制作精良、在多次尝试后还能找到乐趣的却只有一半左右，对体感的运用也是参差不齐。游戏取得高评价的标准有的很低，有的却非常高，对于那些想反复挑战的玩家来说，没有快速RESTART的设计显得不那么人性化，这是比较明显的缺陷。

多边形

剧情模式属于纯FANS向，讲述多罗电视台成立的故事。虽然“系列10周年纪念”对于现在的玩家来说基本没有吸引力了，但总共34个小游戏还算是很厚道的。简单易上手是本作的特色，无论谁都能很快享受游戏的乐趣。小游戏的类型也很丰富，不少利用六轴机能的更是让人拿起就放不下。

■PS3■BD-ROM■SCE■多乐猫欢乐喵派对■动作■2009年8月13日■1～4人■无对应周边

暗影恐惧



推荐玩家人群

●喜欢《银河战士》和《恶魔城》的玩家。●对游戏画面有所追求的玩家。●有收集癖好的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

多边形

采用传说中的“虚幻引擎3”制作的动作射击游戏，被戏称为“科幻版《恶魔城》”的本作在关卡与解谜方面的设定颇有心得，难度设定也没有刻意刁难玩家。虽然剧情方面又为续作埋下了重大伏笔，但是游戏的素质已经超越了当下ARCADE游戏的极限，为ARCADE游戏树立了新的标杆。

X360■Epic Games■Shadow Complex■1200MSP■动作射击■1人

极限摩托HD



推荐玩家人群

●极限运动爱好者。●有耐心与冷静思考能力的玩家。●喜欢挑战自身极限的玩家。

购买推荐度 ★★★★

多边形

虽然是以摩托为主题的运动游戏，但并不是以追求极速达到终点为目的，而是要在赛道中克服各种各样刁难玩家的障碍。合理运用速度与技巧，完成不同赛道挑战的极限运动，是一款非常容易令人沉迷的游戏。游戏的难度绝非你所能想像，玩起来咬牙切齿的感觉已经很多年没有在游戏中遇到过了。

X360■RedLynx■Trials HD■1200MSP■体育■1人

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。



通关时间：一周目 40 小时左右。

文 格兰霍特团长（levelup.cn） 编 晴天 美编 anubis

巴哈姆特之血	Square Enix	动作角色扮演
NDS ブラッドオブバハムート		日版
2009年8月6日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

作为近期充满中式古典风格的原创作品，游戏讲述了一段人与神之间的战争，由于沉睡的巨兽苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要消灭巨兽。游戏的玩法类似《汪达与巨像》，与巨兽的战斗不但很有挑战性，对玩家的技巧也有一定的要求，另外游戏中包括主线在内的任务总数多达 130 个以上，而“联机模式”还支持四位玩家同时协力挑战，现在就赶快约上你的好友一起击败传说中的巨兽吧！

基本操作	
按键	作用
十字键/触控笔	移动
A	确定/右移动
B	取消/下移动
X	上移动
Y	左移动
L	冲刺回避/切换信息
R	冲刺回避/切换信息
START	系统菜单

基本菜单	
选项	作用
ミッション选择	选择任务
ミッション参加	进入联机模式
ショップ	合成武器装备、抽奖等
セーブ	储存游戏进度
装备	变更角色装备
アビリティ	变更角色装备的技能、升级技能等
その他	变更操作角色、查看称号等

异常状态	
スロウ	角色的移动速度一定时间变慢
ストップ	一定时间角色无法行动
スリップダメージ	一定时间内HP缓慢减少

巨兽	属性	耐性	弱点	部位破坏属性	异常状态
支腕の巨兽ギガント	无	无	暗	雷（右腕）	スロウ—雷/ストップ—冰/スリップ—暗
银狼の巨兽フェンリル	雷	雷	冰	炎（尾巴）	スロウ—冰/ストップ—暗/スリップ—炎
灼热の巨兽イフリート	炎	炎	雷	暗（右腕/左腕）	スロウ—暗/ストップ—冰/スリップ—雷
凶刃の巨兽ギルガメッシュ	炎/冰/雷/暗	炎/冰/雷	无	冰（上腕）	スロウ—雷/ストップ—炎/スリップ—冰
冰雪の女王シヴァ	冰	冰	火	雷（后背）/暗（胸衣背后）	スロウ—炎/ストップ—雷/スリップ—暗
豪腕の巨兽ゲラティオン	无	无	暗	雷（右腕/左腕）	スロウ—雷/ストップ—冰/スリップ—暗
暗夜の狼ヴァナルガンド	雷	雷	冰	炎（尾巴）	スロウ—冰/ストップ—暗/スリップ—炎
烟雾の恶魔ベルゼブブ	炎	炎	雷	暗（右腕/左腕）	スロウ—暗/ストップ—冰/スリップ—雷
背德の战兽ドゥルガー	炎/冰/雷/暗	炎/冰/雷	无	冰（上腕）	スロウ—雷/ストップ—炎/スリップ—冰
巨兽神バハムート	暗	火/冰/雷/暗	无	火（尾巴）/冰（腕）	スロウ—雷/ストップ—冰/スリップ—暗
シンニバハムート	暗	火/冰/雷/暗	无	火（尾巴）/冰（腕）	ストップ—冰雷/スリップ—暗

技能相关

游戏中一共有 6 名角色，每名角色的攻击方式都有较大的区别，除此之外每名角色各有 10 个不同的技能，而玩家在游戏中打倒敌人后获得的“アビリティ系”宝玉可以习得和提升技能的等级。学会技能后装备给对应的角色才能在战斗中使用，一名角色一次最多装备三个技能，进入战斗后通过点击右下方的技能槽即可使用技能，除了要消耗一定的 MP 外，必须等待冷却时间结束才能继续使用相同的技能。最后游戏中的攻击分为远、中、近三种距离，虽然远距离可以攻击任意位置的目标，但部分技能在远距离攻击时会大大降低伤害值，选择时一定要谨慎。



使用要点

方形外框的攻击型技能在点击技能后需要再点击目标才能使用，而圆形外框的辅助技能需要连续点击两次才能使用，至于取消选择中的技能则是点击最右下方的“×”。

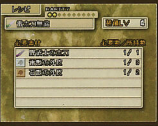
技能属性

技能的属性可以通过技能的颜色来判断，共分为红（炎）、蓝（冰）、紫（雷）、黑（暗）以及无色五种属性。其中带属性的部分技能具有特殊伤害（特殊ダメージ）的效果，特殊伤害技能能够引起异常状态并附带有魔力值，而魔力的高低则对特殊伤害所能引起的异常状态几率高低有影响（魔力越高，异常几率越大）。最后要提醒玩家的是，不同巨兽的属性弱点可以在游戏中解开封印的石板得知，而要想获得特定部位的素材，必须使用对应的属性攻击破坏该部位才行。

合成系统

游戏中消灭敌人或完成任务获得的素材可以合成各种装备（有等级限制），合成列表中的物品会根据玩家持有的素材逐步添加。其中秘药类的道具属于一次性消耗品，装备后经过一次战斗就会自动消失，而在“ショップ”内选择“ロッタリー”可以购买一个宝箱，宝箱内同样可以随机得到素材和装备，具体情况可参考下表：

宝箱名称	价格	通常物品	大奖物品
ガラポン	100	炎のエキス/冰のエキス/雷のエキス	石兽の铠
こいこい	300	暗のエキス/石兽の外皮/石兽の外壳	雷兽の铠
ジャックポット	600	雷兽の外皮/雷兽の外壳/雷兽の铠	火兽の铠
ちんちろりん	1000	火兽の外皮/火兽の外壳/火兽の火山	剑兽の铠
ハイローラー	1500	剑兽の外皮/剑兽の外壳/剑兽の炮台	冷兽の铠
オールイン	2000	冷兽の外皮/冷兽の外壳/冷兽の冰山	冷兽の冠
国士无双	3500	翼兽の燃えカス/翼兽の外皮/翼兽の外壳	翼兽の铠
ゾッキヘドロン	10000	岩兽の魂/电兽の魂/炎兽の魂	机兽の魂





©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

角色育成方案



伊吹 イブキ

能力比较平均，再加上所有的技能都没有属性，因此可以说是万能型的角色，非常适合初级玩家使用。

推荐招式

1. 独乐散华：出招快，范围包括了自身周围，加上冷却时间和 MP 的消耗都不大，实战中用来消灭大批的杂兵效果非常不错。

2. 破邪抱拥：在 60 秒内提升全员暗属性耐性，由于冷却时间和效果时间一样，也就意味能够一直使用。升满后全员抗性 +30，对付一些会使用暗属性攻击的巨兽或杂兵效果都很不错，另外该技能的 HP 回复量随技能等级而提高，满级后有 1000 左右，必要时可临时担当回复重任。

3. 连气弹：虽然只能攻击到敌方单体，但发动速度快加上气功的移动速度也快，因此非常适合用来攻击巨兽露出破绽很短的攻击间隙。通过蓄力可以增加双倍的攻击力，是主角少有的远程攻击手段。

4. 志气の鼓舞：一定时间内我方全员的攻击上升，满级时能够增加 10% 的攻击力，同样是冷却时间和效果时间相同的超实用招式。

5. 吸魂刃：攻击力只有 2 倍的低威力招式，不过好处在于回复的 HP 和攻击数值相同，配合“破邪抱拥”效果更加明显。





唯 ユイ

从攻击到回复一应俱全的万能角色，攻击范围只有远距离一种，虽然可以应对所有情况但是攻击速度比较慢。比较突出的缺点是移动速度以及防御力都是全员中最低的，必须配置好的装备才能够增加她的存活率。优点在于杖的普通攻击也具有一定范围，消灭杂兵只用普通攻击就能打到复数的敌人，技能当然也是全远程攻击的类型。

推荐招式

1. 慈雨の祈り：回复我方全体的 HP，满级有 1000 的回复量，而且冷却时间较快。

2. 焦热地狱：附带贯通效果的炎属性攻击，冷却短，消耗 MP 少都是优点，对于挑战巨兽的隐藏攻击点效果明显。

3. 闪光の狂乱：威力只有普通攻击的 1.5 倍左右，但由于是范围四连击，所以一次就能造成比较大的伤害，再加上无属性的特点，对付任何 BOSS 都能产生不错的效果。

4. 四圣抱拥：一定时间内全体的属性耐性提升并回复自身的 HP，回复量最高依旧是 1000，全耐性最高 +20。由于效果持续和冷却时间相同，因此是攻关中不可缺少的技能。





莲 レン

以速度见长的剑士，技能兼顾到了远近距离，但大部分攻击技能都是暗属性。缺点是防御力较低，而且缺少有效的回复手段，适合中级玩家使用。

推荐招式

1. 闪きの太刀：攻击倍率高、远距离范围攻击、发动快，冷却时间短的超强招式。特有的贯通效果在攻击巨兽背面等比较难打到的攻击点时，只要位置正确即使是打到正面也具有同样的效果，大大提升战斗的效率。

2. 生命活性：一定时间内提升全体的 HP 回复能力并回复自身的 HP，不过由于 HP 的恢复量在等级提升后效果并不明显，所以只能解一时的燃眉之急。

3. だでん：一定时间内提升全体的移动速度，满级时大概能提升一半以上的速度，实战中的效果非常明显，可大大缩短过关时间。

4. 堕落の喷出：暗属性的范围技，发动后会产生一个暗黑弹并攻击目标周围小范围内的敌人，惟一的优势是远距离攻击，并且接触的目标位置恰当，也可以同时攻击到巨兽的多个部位，例如双眼。



圣地亚哥 サンチャゴ

基础攻击力与琉马一样，但防御力更低，优点在于行动速度和移动速度都是全员中最优秀的，而攻击时的直线攻击距离比较长，适合上级玩家使用的角色。

推荐招式

1. 双冲击：攻击倍率优秀的远距离范围攻击，没有属性使得其适合对付不同的巨兽，当然最重要的还是几乎为 0 的冷却时间。

2. 迅雷抱拥：一定时间内全员雷耐性上升并回复自身 HP。

3. 云贯冲：清理杂兵系的技能，可以攻击自身前方扇形范围内的敌人，移动距离则是冲刺距离的两倍以上。

4. 轰枪雷破：附带贯通效果的雷属性攻击，而且作为远距离飞行道具在攻击远距离目标时伤害不会降低。

5. 瞬きの知恵：发动后全体的移动速度和攻击速度大幅提升，满级状态下效果非常明显。实战中可以配合普通五连击和双冲击的组合方式战斗，对巨兽的核心进行集中攻击。





琉马 リュマ

所有攻击都是远距离的角色，不同的武器拥有相当多的特效，适合离 BOSS 较远并进行移动作战，因此对操作的要求自然也比较高，属于上级玩家使用的角色。

推荐招式

1. ショットガン：使用散弹攻击前方目标，一次能够打中多个点，范围随着攻击距离的延长也会增大，是少有的大范围攻击技能。如果接近目标攻击的话，一次吃下全部子弹的总伤害与蓄力攻击后的招式威力相当。

2. 雾冰抱拥：一定时间内全员冰耐性上升并回复自身 HP，回复量和持续时间和其它角色的同类技能相同。

3. チャージショット：蓄力后威力为通常状态下的 2 倍，是少有的高威力技能，只有算好时机才能收到最大的效果。

4. 庇护の盾：味方全员一定时间内防御力上升，满级后有 100 点，所以只要持续使用即可大大提高队伍的生存力。

5. スナイプ：相当与随叫随到的移动式炮台，升级后召唤炮台时的子弹会增加，满级时有 15 发子弹，实际的攻击倍率与使用游戏中提供的炮台是一样的。使用时要记住双点技能才会进入瞄准模式，子弹如果没有使用完就退出是无法进入冷却的，而且再进入瞄准模式子弹也不会补充。



加茂
カモ

典型的物理攻击系角色，基本的攻防能力和攻击倍率在所有角色中是最高的，技能多以炎属性为主。最大的缺点就是移动速度很慢，因此在后期面对速度较快的巨兽时很不方便。

推荐招式

1．轰炎落とし：炎属性的特殊攻击，伤害倍率在3倍左右，发动快、消耗低是其优点，属于比较常用的技能之一。

2．仁王立ち：一定时间防御力上升并反弹巨兽的间接攻击，满级后可增加100点防御力，同样可连续使用。反弹的实际效果根据战斗的具体情况有所差别，通常只能在防御类的关卡才会发挥作用，惟一的缺点就是消耗MP较大。

3．炎破抱拥：一定时间内全员炎耐性上升并回复自身HP，满级时耐性上升30并回复1000HP，而作为惟一的回复技能，单人模式下一定要有效利用。

4．ドラ鸣らし：属于无视距离的范围攻击，满级状态下冷却时间几乎为零，所以在攻击暴露时间很短的攻击点时非常有效，绝对是该名角色的最强技能之一。

5．三连打ち：发动后连续旋转三圈攻击自身周围360度的敌人，再加上由于技能发动后还会移动一段距离，所以用来清除杂兵很有效率。惟一需要注意发动后移动是无法改变方向的，因此之前一定要调整好位置。

各章节速攻要点

游戏中每次过关都会出现战斗评价，分为S/A/B/C/D五个等级。评价越高获得的经验值加成越多，而称号则是玩家达成一定条件后才会获得，每获得一个都可以得到一个高级技能球作为奖励。

第一章

章节	通关要点
宿命の召唤士	攻击巨兽的面部并躲避巨兽的攻击，待其手掌打下来后跳到其手臂上攻击核心即可
英雄への旅立ち	到达最右上角的传送水晶处即可，想要S评价直接向右上方冲吧，把挡路的杂兵干掉即可，注意巨兽也会攻击我方
巨兽を支えるもの	攻击巨兽的眼睛即可，待其靠近后攻击它的面部
乙女の复仇	使用左边的机关炮攻击巨兽脚上的核心（コア），待其跪地后攻击正面的核心即可。注意右边的炮台是用来封锁巨兽行动用的，杂兵中远距离攻击的敌人要优先消灭，炮台子弹用完的话会自动填充，不过速度非常慢
ギガントを倒せ	先攻击巨兽中央的核心，再攻击巨兽眼睛附近的位置即可，注意巨兽后期会用必杀技，速战速决，而使用弱点属性和异常攻击会比较省事

第二章

章节	通关要点
千年の誓い	防御BOSS的攻击5分钟，躲在下方比较好，注意杂兵的异常攻击，多利用L和R键的快速闪避
追いかけた梦	到达最右上方的传送点，注意路上的杂兵必须消灭一些才能解开挡路的障碍，而最后的杂兵血比较厚，BOSS也会使用远程攻击，多用快速回避
白银の威胁	攻击巨兽フェンリル的额头会引发它使用尾巴拍击，之后再从侧面攻击后腿上方覆盖着的巨大装甲即可（注意不是核心）
守るべきもの	任务要求破坏后腿上的装甲后漏出来的紫色核心，攻击方法还是一样的，待其使用巨大的尾巴拍击后再伺机进攻，HP比较多要多攻击几次（注意核心的位置在装甲下不是后腿上，两边攻击任何一边都可以）只是
忘れ果てた梦	攻击フェンリル的头部核心和舌头上的核心即可，两处的位置都比较明显，注意核心的HP还是比较高的

第三章

章节	通关要点
胸こがす思い	到达最右边的传送点路上的敌人多为火属性，装备相应的耐性装备以及冰属性武器比较好，注意イフリート会使用三连投攻击玩家，多利用冲刺躲避
イフリートの强袭	忍耐イフリート的攻击5分钟，建议多在平台之间狭长的通道内移动，这样有利于躲避イフリート的攻击，建议多装备范围攻击技能快速消灭杂兵以减少被攻击的威胁。
猛る炎の兽	破坏イフリート胸前装甲的HP不多很容易破坏，难度相对较低的一关
灼热の战阵	攻击其眼睛就可以让其转过身去，此时会有较长的时间攻击目标，当然在其转身时也有机会攻击，不过时间会相对较短，最后要注意的是攻击的目标是连接包囊的装甲，不是包囊本身
失われた炎の魂	攻击它的眼睛能够让其转身，此时可以攻击前臂，再其使用冲撞后也可以跳到它背上攻击背部。注意イフリート的攻击非常高，等级不够被其两连击击中一击必杀也有可能，多使用强力攻击技能

第四章

章节	通关要点
疑惑の凶刃	ギルガメッシュ胸口的核心在其使用近距离攻击后都会有很大的破绽，目标也很大，总体难度不高
炼狱の番人	由于要忍耐ギルガメッシュ的攻击5分钟，多在通道内移动即可，注意ギルガメッシュ的攻击速度相对其它巨兽较快，一旦看到其有出招动作时就要提前躲避
オトリ作战	靠近被巨兽封印的アスラン需要在它使用旋转攻击后的硬直后攻击其背部像眼睛一样的弱点（左右均可），给予一定伤害后它会正面靠近平台，跳上去后跑到水晶的中央即可，不过要注意的是ギルガメッシュ不是每种旋转攻击都会露出背部的，一定要看仔细后再进行攻击，另外小心它脚下的炮台连续攻击以及周围的杂兵
宿命は谁がために	很恶心的一关，需要攻击巨兽ギルガメッシュ下方平台的露出的紫色水晶（注意不是后方的白色水晶），在其平时移动以及攻击后的巨大硬直时都有较长的时间攻击它，不过本关的难点在于アスラン会一直干扰玩家的行动，如果将アスラン打倒的话那么任务也会失败，因此攻击时注意不要误伤到アスラン（HP2500左右）
龙の血统	难度比较高的一关，ギルガメッシュ的攻击点都不是很明显，建议先攻击它左右方的炮台，再攻击正中的炮台，这几个地方的HP都不高，很容易破坏掉。在其使用剑攻击后可以攻击它手臂的位置（大约在上臂部分，攻击点不是很明显，多点一下就可以找到），每只手臂都可以攻击，将其HP削减到一定程度就可打倒它，注意本关杂兵的攻击力比较高，要优先消灭

第五章

章节	通关要点
冰雪の女王	攻击シヴァ的腹部，她的攻击点非常好找，几乎整个腹部都是，不过她的实力以及杂兵的实力都比之前的巨兽要强得多，一定要注意回复。除了攻击腹部以外，其他的部分也可以攻击，例如手中的扇子，打破的话过关还可以得到锻造材料，不过难度很高
宿命の虏囚	本关的难度不算高，其使用撞击后攻击它最明显的下方（这攻击姿势到底是怎么做出来的），推荐用魔法师的范围攻击会比较轻松，因为在其移动时也可以攻击她手中的扇子，总的HP不算高。不过要注意周围的杂兵都会用毒，最好优先消灭
爱ゆえの别れ	攻击シヴァ肚脐下方那颗巨大的宝石到一定程度时她会整个人倒下来，此时在下方的平台边同样可以攻击到宝石的位置（视角很恶心，不过还是可以攻击到），最后要注意的同样是杂兵的干扰，多用炎属性的魔法吧
誓いの仲间	シヴァ的头部，腹部和背部的宝石还有手中的扇子都是攻击点，范围也很大，不用担心打不到，本关的アスラン将其打倒也没关系了，建议优先消灭他
咒われた神殿	本关的移动范围非常小，加上アスラン的攻击又比较高，因此难度还是比较大的，建议使用游击战术，打一下就跑，千万不要贪刀，因为アスラン的攻击速度非常快，慢慢磨胜利一定是我方的，不过想要拿S级评价的话就要多强化攻击了，另外用远程攻击的角色本关会比较安全

第六章

章节	通关要点
时の迷い子	本关的目的是打倒狂暴化的ギガント，它的攻击点有很多，最主要的攻击点就是打破胸口后露出来的核心，还有巨掌上的核心，可以着重攻击这两个部分，另外还有巨兽的眼睛以及后腰上的核心同样可以攻击，不过机会相对较小
たゆまざる炎	本关狂暴化的イフリート难度非常高，攻击力超高不说，攻击频率也相当恶心，还会不停的召唤小兵干扰，至于它的攻击点则是在胸前，腹部，两手的装甲，眼睛以及背后背包的连接装甲，和以前打它的部分位置都差不多，只不过HP翻了几倍而已，典型的持久战
冻结てついた久远	狂暴化的シヴァ攻击力非常高，出击前建议换上火属性的武器，这样能够将伤害翻倍。シヴァ的弓箭点在小腿关节部，肚脐下的核心，胸口上，上臂的装饰，腹部等等，都是比较容易攻击到的攻击点，不过她的HP很高，要有耐心，还要注意的是她召唤的粉红色杂兵中会给她加血，一定要优先消灭
召唤の导く真实	狂暴化的ギルガメッシュ新加了一招四刀连砍，这招威力非常大，一定要及时躲开，它主要的弱点在下方和左右两边的炮台上，还有下方平台的宝石以及胸部的中央的位置（要先打破装甲），当然各个腕部的关节也是攻击点，每个攻击点的血量都不是很多，要打破很多攻击点才能够将其拿下

第七章

章节名	通关要点
结ばれた绊	本章敌人的实力大幅度提升，进入前要多提升一下等级，不然会打得很吃力，本关的任务是破坏バハムート头上的角，角的HP大概有2000多，相对简单的战斗，注意不要太靠近バハムート，视角拉近了的话反而不好打
龙の血の宿命	本关的难度比较高，要求打破バハムート胸前的装甲，正常情况下它的双手会挡住这部分，只有在其使用攻击招式时才会露出来，一定要抓紧机会，可以多加利用炮台。アスラン在本关再次骚扰我方，这次是无法击倒他的，不过好在他的攻击力不是很高，惟一要注意的是本关会使用异常状态的杂兵，中了状态会一定时间内无法移动，优先消灭它们吧
轮回の终焉	本关的目的是打倒バハムート，它的攻击点包括胸前的核心，攻击后两脚的膝盖处（位置比较难找），以及头上的角等等，当然攻关方法还是和以前差不多
真なる巨兽	本关的目的是打倒真之バハムート，它的攻击点还是和之前一样的，只不过是攻击频率以及攻击力都再次强化了，HP也有一定的提升，准备打持久战吧
龙の血を继ぐ者	再次打倒真之バハムート，最主要的攻击点还是胸前的核心，将装甲打破后就会露出来了，除了HP大幅度提升以外，其他方面还是和以前的部分差不多，毕竟是最终战了，打不过的话就去刷素材吧，爆机后系统会提示通关存档，之后开启大量的新任务



全世界的猎人们 上街狩猎吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

◆线上模式详解
◆线上独有大型怪物挑战心得
◆全技能一览
◆全调和列表
◆全勋章一览

文 雷电　美编 anubis

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
Wii モンスターハンター3（トライ）		日版
2009年8月1日	1～2人	6800日元
对应Wii经典手柄（Pro）		对应玩家年龄：15岁以上

线上模式是《怪物猎人 3》（后简写为 MH3）玩家绝对不容错过的部分，线上模式拥有单人游戏无法比拟的扩展度，它包括了比村长的下位任务高一个级别的上位任务，获得上位的素材可以将武器和装备性能提升一大截，当然，要面对的上位怪物也更加强大，需要多人配合作战才能很好地完成任务。工艺品开发、线上斗技场、宿屋的展示、道具交换和经常更新的下载任务都是线上独有的内容。要想体会 MH3 的乐趣，那就上街来和世界各地的猎人一起狩猎吧！

线上模式详解

不再做孤独的狩猎者
与同伴联合起来对付更加强大的怪物

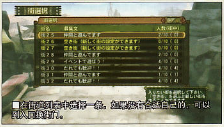
如何进入线上模式？

首先，你要能够连接日服 SHOP 的服务器，这是测试自己是否能连接 MH3 服务器的最简单方法。

进入 MH3，在选择据点的时候，左边是“村”的入口，右边是“街”的入口。连接服务器后会显示玩家档案的信息，包括当前档案已有的人物（最多 6 个）、当前的游戏时间券的有效时间和购买券的按钮。选择要上街的人物正式进入线上模式。这里需要注意的是，每个角色都可以拥有自己的姓名，而且是允许重名的，因为每个角色都有一个单独的 ID 序号，这个序号是服务器随机指定的字母加数字的组合，每个人的都不同，用来区分游戏中的每个玩家。

整个线上模式的区域划分如下：

1 级：服务器（サーバー）：分为自由、新人、达人和求人四组，每组适合不同的人群，自由为任何人都可以自由进出，新人为 HR0 到 HR30 的下位任务玩家，达人对应 HR31 以上进行上位任务的玩家，求人区对应想要召集有特定目标的玩家一起进行任务。每种服务器的组数不同，官方会根据当前全部猎人等级的分布情况进行安排，目前新人区的组数比达人区高很多，但是随着猎人平均等级的提高，达人区的组数会逐渐增加，以适应更多人的需要。


■在街道列表中选择一条，如果没有合适自己的，可以到入口换街门。


■进入街道开始真正的线上狩猎。

2 级：街门，选择服务器后要选择街门，街门就是通向各条街的大门，求人区一个街门可容纳 200 人，其他区为 100 人，进入街门后就可以实际控制自己的角色自由移动了。街门的标志就是让人印象深刻的那两座高高的石塔，通过石塔中间就可以到属于该街门的街了。石塔左侧是向导处，在这里可以得到当前线上模式的简要概况，包括下载任务、出售的商品等等信息；石塔右侧的是街道公告板，通过公告板可以方便地搜索符合自己条件的街进入；公告板右侧的是斗技大会专职的看板娘。

3 级：街道，每个街门又有数十条街，根据服务器种类的不同，每条街最多容纳的人数上限各不相同，玩家可以选择有人的街进入直接与其他玩家共同开始任务，也可以在空街的频道创建自己的街，之后呼唤同伴或等待其他猎人的到来。在选择街道后，可以查看当前街上的猎人情况是否符合自己需要的同伴的要求，比如 HR 和使用武器，街道目标语句后面的数字是当前街道内的人数，括号中的是没有开始任务在街道等待的玩家人数，找到适合自己的街道就进入吧。进入街后就有更直接的可用设施了。

上线基本流程


▲读取进度，选择一个人物开始游戏


▲选择右侧的街模式


▲连接服务器，下载必要数据，需要数秒时间


▲Capcom ID选择，包括现在人物、有效日期、购买券

©CAPCOM CO.,LTD.2009 ALL RIGHT RESERVED.

街的构造



■调和屋可以委托调和或使用调和壶。



■道具屋出售一些任务中实用的道具。

广场内的设施

街的构造并不复杂，进入街道后的第一层“广场”内的设施有：

1. 道具交换所：最左侧，每天都会变更可以交换的道具，交换条件在左侧显示，一目了然。

2. 素材屋：紧邻交换所，可以购买各种素材，特定时间内（比如周末古龙峰山龙来袭时）会降价，而且会提供平时不会出售的素材，比如不能在农场生产的雷光虫等，虽然很贵，但是见到的时候不要错过，一次多买些可以省去平时费力收集的时间。

3. 装饰品工房：最右侧，交给工房的人一些道具，可以对工艺品、美术品、雕刻品或珍品进行开发，任何一项的开发度达到100%时可以获得一个装饰品，用途就是装饰自己的房间。开发方针包括：研究，开发进度高，但是不稳定，容易失败；素材收集，开发成功也可以稍微增加其他项目的进度；资料做成，比较稳定，但是进度也不是很快。因为装饰品不能吃也不能在任务中使用，所以初期选择自己比较多的素材进行装饰品开发这项“鸡肋”的事情吧！

4. 调和屋：中间通道的左侧，可以花钱委托调和，成功率100%，但是只有自己调和成功过的道具才可以委托调和。在自己拥有5本调和书时，委托调和的意义不是非常大，但是其优点是，复数调和成果的调和公式一定会调和出最大数量的道具。另外，调和屋拥有调和壶，分为红绿白三种，每种需要的素材和经过调和可能出现的道具表都清晰地列出，但是因为非常不稳定，而且出现的道具并不是必须的，所以一般情况下可以忽略这个功能。

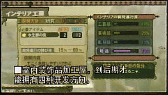
5. 道具屋：中间通道的右侧，出售各种道具。



■道具交换所在特殊时期可以换到怪物的素材。



■素材屋会在特殊时期出售雷光虫等素材。



■室内装饰品加工屋，到后期才能拥有四种开发方向。

通过广场可以到达的区域

1. 左侧是客房，可以取放道具、变更装备和人物设定、用自己的装饰品进行装饰，随着HR的提升，会开启2级、3级的高级房间，达到HR要求后，通过和茅屋门口的人交谈更改自己房间的等级，1级是茅屋，2级是较高级的出租屋（右侧），3级是大宫殿（中间前方）。房间内可进行的行动和村中的相似，但是不能获取斗技场中取得的硬币，不能睡觉但是可以记录。和房间内的猫对话，可以设置和回收装饰品，还可以选择是否允许其他人参观（CLOSE，只有自己可以进入；OPEN，任何同街道的人都可以进入；PASSWORD，同街道的人也必须输入密码才可以进入）。调查客房区域的客房管理员身后的看板可以去别人家探访。

2. 右侧是工房，相当于村内武具屋和加工屋的合体，工房内除了可以购买、加工武器装备之外，还有一个箱子，这个箱子和玩家房子内的箱子功能相同，可以更换装备。

3. 中间是酒场，也就是对所有猎人来说最重要的地方。酒场正中就是柜台了，第一次来的话要和左侧的工会长老对话注册猎人身份，之后从中间的红衣看板娘处领取普通任务，右侧的蓝色看板娘处可以领取斗技任务。调查柜台左侧的张贴版参与任务。坐在左侧的桌子旁就可以按a吃猫饭，饭的效果和村中一样，但是猫饭的等级和村任务分开，要达到一定的HR才能升级。左侧的工会杂货屋出售道具。左上的箱子只可以取放道具、合成和卖道具，不能进行换装。左上的大门就是任务出发地地方了。



■客房区，左中右依次是1级、3级、2级客房。



■工房区，加工屋的老爷爷和可以更换装备的箱子是这里的重点。



■酒馆内可以吃猫饭，开任务前一定不要忘记。

特殊时间的特殊待遇

特殊时间段内，线上模式的各种设施提供的服务会有变化，包括可以领取的任务和可以购买的道具等。目前看，Capcom会定期更新下载任务，每个周末会有古龙来袭，MH3中就是峰山龙。峰山龙来袭时，整个街道都刮着猛烈的风沙，这时候为了让保护村子与峰山龙对抗的猎人得到更好的支援，会有额外的道具出售，目前的出售商品变化如右表。

道具屋在特殊时间追加的商品

道具	价格
汉方药	250
ビックルグレート	240
虫あみグレート	120
增强剂	400
爆药	222
千里眼の药	300
生肉	50
毒生肉	188
シビレ生肉	300
眠り生肉	315
素材玉	150
けむり玉	437
モドリ玉	300
钓りホタル	40
钓りフィーバエ	30

素材屋在特殊时间追加的商品

道具	价格
药草	20
マンドラゴラ	400
雷光虫	700
眠鱼	90
ハレツアロワナ	90
バクレツアロワナ	270
カラ骨【小】	30
龙骨【小】	100
龙の爪	180
鸟龙种の牙	96
とがつた牙	380

注：以上价格为原价，会有时出现半价的时机，遇到不容错过哦！





▲选择服务器的类型，包括自由、新人、达人和求人



▲选择服务器的类型后，需要选择一个具体的服务器



▲选择具体服务器后，要继续选择一个街门



▲选择街门后进入街门区域

Tips 绝大多数USB键盘都可以用在MH3中进行文字输入，一定要在进入游戏前连接键盘，否则有可能死机。按任意键打开输入窗口并输入相应的字母，按回车确定字词，再按回车发送。在有输入窗口的情况下，按F1切换到英文输入，可以比较方便地输入英文。

进行线上任务

来到酒场后，就要和其他猎人共同进行任务了。首先，任何猎人都可以从柜台的两个看板娘那里领取自己级别内的任务，这时候任务的委托书就会同时张贴在左侧的看板上，其他猎人调查看板就可以看到当前街内所有的已经领取的任务，正在进行的任务也会显示在看板上，呈灰色，未开始的呈亮色。选择自己希望参加的任务。领取任务时可以额外设置一些项目，包括参加人数（最大4人，最少1人）、密码（パスワード）和留言（コメント），一般不用设定，直接决定就可以。领取任务后不能再吃猫饭或者到其他区域，想要取消任务需要再次和看板娘对话。

任务的完成方法与村长相同，讨伐指定的怪物，上缴特定的道具等，完成任务后会获得猎人等级点数（HRポイント），HR点数就相当于经验值，通过积累经验值提升猎人的猎人等级（HR，Hunter Rank）。猎人的猎人等级又被划分为不同的星级，每个星级包括数个HR，在这个HR的区间范围内的玩家能领取或参加当前星级或比其低的星级内的任务，在升级到HR区间内的最高HR的最高HR点数（也就是到达下一个HR的点数为1）后，如果没有完成紧急任务就无法继续获得HR点数。出现紧急任务的条件是完成该星级的所有关键任务，因为线上任务数量多，所以确凿的关键任务暂不得知，已知的是搬蛋、采集任务并不是关键任务。不过因为HR区间内所要完成的任务数非常多，作为猎人的话将所有任务都Clear算是发自内心的本能吧。

星级与HR的关系如下：

星级	包含的HR	参加紧急任务所需的HR	紧急任务讨伐怪物
1星	0～8	5	土砂龙
2星	9～17	14	海龙
3星	18～30	27	峰山龙
4星	31～39	35	雌、雄火龙
5星	40～50	46	煌黑龙
6星	51以上	–	无紧急任务

一般情况下，开始线上模式后的行动规律是：完成当前星级的所有任务→根据加工武具的需要重复讨伐怪物获得HR点数→达到该星级所包含HR区间的最高HR等级→出现紧急任务→在无法获得HR点数前完成紧急任务→继续获得点数达到下一个星级所包含的HR区间的最低HR等级→循环第一步骤。

除去普通的任务之外，还有事件任务（イベントクエスト），有些是下载任务，有些是特殊时期任务，包括周末的古龙讨伐都在此列。


■1~3星是下位任务，4星以上为上位任务。

线上的特有操作

线上菜单一览

定型文	设定快速发言的信息
チャットログ	打开聊天信息窗口
メッセージ	信息
フレンドリスト	好友列表
プレイヤー検索	搜索玩家
各种设定	各种设定，包括自我介绍、状态图标、黑名单和在线设定



好友登陆

注重互动的MH3，好友功能自然不可缺少。这里就用上了玩家创建的猎人的名字和属于该猎人的惟一的ID。

通过“プレイヤー検索”查找名字或ID，前者也许会查出数个同名的猎人，这就需要查找人继续选择了。选定人名后的菜单内有两个选项，分别为跳到对方所在的区域（ジャンプ）和发送信息（メッセージ作成）。要注意的是，不在线的人是无法搜索到的！

选择“メッセージ作成”，将“フレンド登陆”后面的选项选为“申请する”，之后在“本文”栏内输入信息内容，表明自己的身分。如果对方没有手动禁止好友登陆的话，收信的人打开菜单中的“メッセージ”选择“受信メッセージ”开打刚才你发送的信就会提示是否通过验证，选择是（はい）之后就加好友成功了！

之后，你就可以在“フレンドリスト”中查看自己的好友了。显示信息包括好友的名字、ID和当前状态，状态栏灰色的“オフ”为不在线，“オン”为在线，选择在线的好友会有三个选项，分别是跳区、发信和删除好友。

注意！不要错加黑名单！

在收信的时候，除了返信和删除信地选项外，最后一个是“黑名单登陆（ブラックリスト登陆）”，很多不太懂日语的猎人在收信时看到登陆，都认为是登陆好友，一旦登陆后，该人就会被拉入黑名单，以后不管是他的状态信息还是发送的消息，你都无法再收到。错误操作之后其实也不要紧，选择“各种设定”里的“黑名单（ブラックリスト）”，将里面错加的名字全部删除就好啦！

线上模式独有怪物讨伐心得

恐暴龙・イビルジョー

弱点 龙、雷 **可破坏部位** 头、尾





恐暴龙讨伐是6星任务，分为三个区域：砂原、冻土、火山。其实，从猎人进入上位任务后，恐暴龙就会以一定几率在各种任务中乱入，初见到个头巨大的恐暴龙，猎人们可能都会不知所措。

其实恐暴龙的招数判定范围不大，并不难对付。近身招数包括前方撕咬和一边长距离前进一边撕咬，判定只在嘴和尻尾甩动的小范围；跳跃砸压和原地抬腿震地的地震效果范围较大，但是预备动作较长；被束缚攻击命中的话就会被恐暴龙持续撕咬，这时候如果不赶紧救助的话多半会猫车，需要同伴及时造成硬直，或者更直接地扔大便玉，后者是最佳选择。

恐暴龙愤怒后，全身会涨出红色的血丝，行动速度大增，会使用大范围的喷射攻击，龙属性，被命中的话不但伤血严重而且附带龙属性异常。

一般的战斗阵容是2麻痹武器配合强力输出，麻痹武器可以选择长枪或者太刀。麻痹后集中攻击尻尾和头部。

恐暴龙属于兽龙种，中落穴和麻痹陷阱，可以捕捉。当恐暴龙进入濒死状态瘸着腿换区睡觉的时候就不要打了，跟它到1区，它会撞开右边角落的障碍物开启两个隐藏的区域，玩家跑进去到最里边可以挖矿、捕虫、挖いにしえの龙骨（冻土的秘境也有）。




▲恐暴龙用嘴巴铲起地面上的石块或冰块砸击猎人。

Tips 因为农场不能挖矿，所以平时的收集成了所有玩家必备的功课，任务中带着镐和虫网，在战斗间隙或讨伐完成时抓紧机会挖两下吧。G级火山的杀熔岩兽任务是最好的挖矿任务，平时一个人去，在5区等三五分钟就能刷出一批新矿，多挖的矿石还能卖钱。

峰山龙・ジエン・モーラン

弱点 龙、冰 **可破坏部位** 双牙、后背的两个弱点、两腕



峰山龙这个大家伙是相当于老山龙或者砦蟹的存在，不过过程更有趣一些。和峰山龙的战斗发生在大沙漠，分为两个部分，各 15 分钟。胜利条件是击退峰山龙，30 分钟内杀死也可以，如果不能杀死，在任务结束时伤害足够算“击退”完成任务；如果 30 分钟内伤害不足或者 30 分钟内峰山龙将船破坏掉就算任务失败，击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看。

第一部分是在大沙漠中驾船与之战斗，这里要在船上对不时出现在船左右的峰山龙进行攻击。第二部分是任务进行到第 15 分钟左右进入的决战阶段，这时候船会停靠在大沙漠的一个区域内不能再次航行，峰山龙从远处步步逼来。

船上的设施在两个阶段都可以使用，任务开始时玩家出现在船舱内，只给箱中的巨龙爆弹可以拿上，最重要的是“束缚用バリスタ弹”，只有一发但是可以无限使用，不要乱拿，推荐有经验的猎人拿走。从楼梯上到甲板后无法自主回到船舱，这时候峰山龙会出现在船的左右两侧，从船尾抱大炮弹在大炮旁按 a 使用炸它；船头下面可以收集バリスタ弹，携带上限为 10 个，收集满后在弩炮处调出使用，可以以射击它的大牙为主；船后半部分的大铜锣可以通过敲击按钮发动，使用时机是峰山龙马上要撞击船的时候，时间间隔较长，大概 10 分钟；调出“束缚用バリスタ弹”可以在弩炮处使用，一发束缚弹可以使用无限次，但是每次使用之间有大概 5 分钟的时间间隔，束缚弹命中峰山龙会让它一段时间内行动不能，也是在其发飙的时候使用；第一阶段的船头和第二阶段的船侧身有击龙枪，按钮在船头上方，第一阶段当峰山龙游到船头时使用，第二阶段等它靠近击龙船时就可以使用了，不要舍不得，刺击的时机有限，一有机会就要使用！



战术比较明了，第一阶段近距离大炮可以炸到时，所有人就一直使用炮弹；如果位置偏了，就都用バリスタ弹射击；如果没有出现在两侧就趁间隙时间挖バリスタ弹；当峰山龙侧身靠近右船舷或头靠近左船舷时，会有巨大的红色箭头标注，这时候可以跳上峰山龙后背，可以先使用束缚弹再跳，跳上后有 4 个采矿点，一共可以挖 8 次，不要错过，还要抓紧时间攻击鳍上的两个颜色不一样的石头状弱点部位，斩味较弱时只有弱点不会弹刀，两个弱点部位都要尽力打破；在背上可以放置爆弹攻击，对巨龙爆弹可以放在头部空位，被甩下来，或者在船上被打飞，猎人就会落到沙上，这时候会自动爬绳索，到船边按 a 回到船舱内，出船继续战斗！

第二阶段开始时也是要不停地使用バリスタ弹射击远距离的峰山龙，靠近后使用炮弹。这期间，要抽时间去攻击它的两个前肢，目标是破坏它的手腕。在积累一定伤害后，峰山龙会躺倒在地上，这时候可以跑到它嘴中剥取素材，但是一定要万分小心，如果非常近的话，快速跑进去可以挖 2 次，如果远的话，进去后最好挖一次就出来，因为它经过一小段时间会起身，防御力一般的话会被秒杀！不要太贪心成为团队的拖累哦！

如果 4 个人齐心协力全力战斗，可以杀死峰山龙（下位装备杀下位峰山龙，上位装备杀上位），杀死后头部和身体都可以剥取素材，是分开的。

煌黑龙・アルバトリオン

弱点 龙 **可破坏部位** 头（断两次角）、尾、双翼、双爪

煌黑龙是强力的古龙种，是最难对付的怪物之一，动作迅速，攻击伤害巨大，各种奇怪的招数集合了前作中各种古龙的精华。

近距离转身爪击出招非常迅速；甩尾攻击只在身后有判定，在其他位置可以进行反击；火焰攻击，正前方大范围判定，小扑或者防御都可以，如果在侧身就攻击脚；冲撞攻击，预备动作时间长，但是判定非常大，追尾效果明显，命中的话带龙属性异常，非常麻烦；原地空中旋转加甩尾，一套连招，预备动作是抬起上身吼叫，这个动作看似破绽很大，对猎人很有吸引力，一旦上前就会中招；后跳后立刻前扑，这是煌黑龙对猎人最具威胁的进攻，因为除了后跳之外，发动没有征兆，而且出招快，后跳停顿时机非常短，经常在猎人围攻它的时候使用此技能，忙于攻击的猎人很容易中招，好在后跳后的前扑判定一定是在原身位，所以，一旦见到它后跳就快速向两边躲闪，或者直接向着后跳的煌黑龙滚动，只要躲开原来的位置就不会中招。



煌黑龙飞起来后非常厉害，飞行速度快，所以一不小心就会中招。空中连续“太极神拳”不是非常难躲；边移动边喷冰的攻击和凤翔龙很相似；长距离冲撞攻击和雄火龙的空中冲撞类似。一般情况下看到煌黑龙飞起来就最好用闪光弹将其闪下来，即使不会中它空中的攻击招式，仅是让它在空中乱飞，就能耽误很多时间。

看到煌黑龙飞到天空的远处，就是要想祖龙的落雷攻击一样放下冰柱了，这个攻击并不难躲，只要一直向着一个方向移动，看着身前是否出现冰柱的黑影进行躲避就可以。

对付煌黑龙的一种方法仍旧是麻痹系，两个麻痹属性武器，两个龙属性输出是比较标准的配置。煌黑龙的麻痹抗性非常低，麻痹武器仍旧可以选择麻枪（チャルク・ムラーカ）或麻太刀（骨刀アナンタ升级到最高级），所有人必备的技能是高磨，因为战斗中不能换区，所以很难有磨刀的时间。如果能配上猫饭的根性是再好不过的了，可以避免一不小心出现的猫车情况。



▲冲撞附带龙属性异常。



▲卡角战术是最好用的。

道具方面，带满冷饮、回复道具、肉和秘药自不用说。煌黑龙是古龙，不会中陷阱，但是会中闪光玉，每人带 5 个将它从空中闪下；一定要携带“龙杀しの实”，一旦中了龙属性异常，会心率暴降 50%，一定要吃龙杀しの实解除负面状态，还能顺便增加龙耐性；“生命的粉尘”是必要的团战道具，有人受到攻击而且位置不利很有可能被连击的话就要用生命的粉尘；要破翼的话，可以和队友商量好，一起携带打上爆弹，在其喷火的时候在一侧针对单翼进行集中破坏。

破坏部位的方法自然就是麻痹或倒地后攻击头部和尻尾，倒地时也可以攻击双翼。前期，场景中有两块石壁，可以爬上去，不过用不着上去，在煌黑龙还未断角（破头）前，站在下面等待它冲撞过来，它的角会扎入石壁中，这时候一定要疯狂进攻它的头部以造成伤害，在其挣扎时间结束、拔出角前让其进入麻痹状态和产生硬直，这样石壁才不会被破坏，可以再次使用，否则，如果让其主动抽出角的话，石壁就会被破坏，而且它还会顺势攻击，造成多人猫车，两块石壁用的好的话就可以直接破角了。引诱其撞石壁的方法也比较多，除了所有人都聚集站位、平时要站在下面外，如果它靠墙太近，就要集体移动到外围吸引它到中间，之后所有人再跑回石壁下，这样才能正中石壁表面。

一般配合熟练的话，普通的队伍都可以在 20 分钟左右完成战斗。断尾后有机会能确保安全时可以先挖两次，因为身体的剥取次数较多，都等任务完成后的 1 分钟内再剥取的话就无法获得最大剥取数了。如果之前没有机会挖尾巴，战斗结束后要优先剥取尻尾，尻尾的好东西几率比较大！

Tips 本作中角笛（其合成的一系列辅助笛子除外）在吹奏时可以按躲避键取消吹奏，非常方便。对付煌黑龙的时候可以吹角笛引它过来撞石壁。平时带上回复笛也能让小队更健康。火把除了可以照亮，对小速龙、毒虫幼虫等很多小型怪物都有威慑作用，对昆虫有引诱作用。

技能系统

厚重的装备并不能为猎人提供绝对的安全
合身的装备，配合顺手的武器，才能行动自如

本作增加了很多新的技能，绝大多数旧技能都得以保留，但是发动部分技能所需的点数有些变化，部分技能的效果也进行了调整。

技能（スキル）对于猎人来说，是与攻击力、防御力同等重要的项目，适当的技能配合适当的武器去讨伐相应的怪物才能达到最好的效果。

大部分防具上都有一定的技能系统，并且不止一个，技能系统拥有一定的数值，比如“攻击+4”、“防御+2”等等，当猎人装备好所有的装备之后，查看自己的全部技能，就可以到各项技能数值相加后的数值，数值如果能达到发动技能所需的点数（后简称为SP）就会发动该技能。这里，我们根据技能的不同用途将之分为几个系列，以便检索。

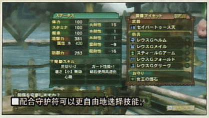
配装的要点如下：

1. 在选定自己的武器、战术和要对付的怪物之后，先确定一些最希望达成的主要技能，比如不弹刀的“心眼”对付炎戈龙、爆锤龙；“见切”配合员会心率的武器；配上“防御强化”来防御炎戈龙的冲击波……

2. 这些思路基本确定后就要找到拥有相应技能系统的套装，比如“心眼”对应的就是火龙套G。制造出相应的防具并装备到身上。

3. 查看需要的次要技能，可以根据当前套装的一些零散点数，在装备（防具和武器）的洞上镶嵌珠子并装备守护符，增加发动的技能数量，也可以通过珠子和守护符消除负面技能。

关于混装


■配合守护符可以更自由地选择技能。

混装的配置方法相对来说比较复杂，因为本作加入了守护符，所以配装更加灵活。因为守护符的点数是随机的，所以能否配出更强的技能就要看人品了。在线上模式研究其他猎人配的套装之后学习过来，照着目标进行装配。

如果有拔刀术+5以上的装饰品，可以使用下位雌火龙套配合角龙手，加上相应的珠子得到拔刀术【技】、耳栓、火耐性+10和体力+20这4个技能，非常适合大剑；如果有防御性能+5以上的守护符，可以用上位雄火龙G套装配合スティルGアーム（手），得到见切+2、防御性能+1、署无效【小】、砥石使用高速化和心眼这5个技能。

关于防具的升级

本作的防具分为上位、下位两个阶段，上位的装备外观与下位相同，名字中增加一个G字，防御力大幅提升、耐性和洞的分配有所改变，技能会有一定的变化。虽然制造之初，从相差一倍以上的防御力来看，上位装看似有诸多优势，但是实际不然，玩家只需将自己的下位装备使用铠玉和钱升级到最高级（下位任务时能达到的最高级别），之后只要玩家得到上位素材，就能开启新的升级等级，这次使用上位素材和钱能直接将下位装备的防御力强化到与G级同系装备相同，增加防具变色、提升稀有度等级。上位装还是有洞多、大部分套装的技能变强这些优势，但是因为上位装需要的怨念素材和普通素材数量过多，玩家如果能将下位时造好的装备升到上位那就省了不少事。而且，上下位装备间的技能也并非绝对是上位强，还是要看玩家自己的需要，比如上位冰牙龙G套装就是将飞人技能变为了回避距离增加，使用锤子的话飞人是非常有用的技能，以上仅是例子，是说不用刻意追求上位装备，分别选择洞最多、技能数值最好的装备进行生产吧！

全技能一览

人物属性上升系技能

技能系统	发动技能	SP	效果
攻击	攻击力UP【大】	20	攻击力大幅度上升（武器倍率换算后+20）
	攻击力UP【中】	15	攻击力上升（武器倍率换算后+15）
	攻击力UP【小】	10	攻击力小幅度上升（武器倍率换算后+10）
	攻击力DOWN【小】	−10	攻击力小幅度降低（武器倍率换算后−5）
	攻击力DOWN【中】	−15	攻击力降低（武器倍率换算后−10）
	攻击力DOWN【大】	−20	攻击力大幅度降低（武器倍率换算后−15）
防御	防御力UP【大】	20	防御力大幅上升
	防御力UP【中】	15	防御力上升
	防御力UP【小】	10	防御力稍微上升
	防御力DOWN【小】	−10	防御力稍微减少
	防御力DOWN【中】	−15	防御力减少
	防御力DOWN【大】	−20	防御力大幅减少

技能系统	发动技能	SP	效果
体力	体力+50	20	初期体力的最大值+50
	体力+30	15	初期体力的最大值+30
	体力+20	10	初期体力的最大值+20
	体力−10	−10	初期体力的最大值−10
	体力−20	−15	初期体力的最大值−20
火耐性	火耐性+20	20	火耐性+20
	火耐性+15	15	火耐性+15
	火耐性+10	10	火耐性+10
	火耐性−10	−10	火耐性−10
	火耐性−15	−15	火耐性−15
水耐性	水耐性+20	20	水耐性+20
	水耐性+15	15	水耐性+15
	水耐性+10	10	水耐性+10
	水耐性−10	−10	水耐性−10
	水耐性−15	−15	水耐性−15
冰耐性	冰耐性+20	20	冰耐性+20
	冰耐性+15	15	冰耐性+15
	冰耐性+10	10	冰耐性+10
	冰耐性−10	−10	冰耐性−10
	冰耐性−15	−15	冰耐性−15


◀在线上模式可以观察学习其他猎人的装备。

技能系统	发动技能	SP	效果
雷耐性	雷耐性+20	20	雷耐性+20
	雷耐性+15	15	雷耐性+15
	雷耐性+10	10	雷耐性+10
	雷耐性−10	−10	雷耐性−10
	雷耐性−15	−15	雷耐性−15
龙耐性	龙耐性+20	20	龙耐性+20
	龙耐性+15	15	龙耐性+15
	龙耐性+10	10	龙耐性+10
	龙耐性−10	−10	龙耐性−10
	龙耐性−15	−15	龙耐性−15
胴系统倍加	胴系统倍加	无	胴部位装备的技能点数加上胴所附加的装饰品的技能点数都翻倍

232期《怪物猎人3》攻略补充

■大剑的连续蓄力斩攻击非常实用，在使用普通蓄力斩时，不管蓄力几级释放，之后发动横殴，横殴后有两种选择，其一是不推左摇杆方向继续普通蓄力斩，如此可以一直循环；当想要结束连击时，就在横殴后推左摇杆方向发动强蓄力斩，之后必须滚动取消硬直。这比以前的纵→横→挑斩的普通连招输出大很多，可以在怪物中陷阱或被麻痹时使用。

■锤子并非所有攻击都是打击属性，其中横砸、旋转攻击和出刀上挥攻击是不属于打击属性的，同样也没有切断属性。所有的回旋攻击结束动作都无法接蓄力。

■长枪的防御反击可以接在中段、上段突、横挥组成的3连击中的任意一下之后立刻使用，刺出后的动作可以作为新的三连击的第一击。防御反击其实只有两种模式，一种是按下防御(R)和上段突(a)之后立刻松开，("立刻”的时间判定为出现蓄力光之前的一段时间）这样，防御反击就会在很短时间内将长枪刺出，防御的时间只有一瞬间；第二种就是按住防御和上段突一段时间，开始蓄力后可以选择松开，但是不论是否松开，持续时间是一样长的，蓄力期间遭遇防御有效角度内的攻击就会直接刺出蓄力的上段突，如果没有受到攻击就要等蓄力结束自动释放。防御反击的存在使得


■防御反击，一气呵成。

Tips 一直组野队或者一直和好友联机都会感到枯燥，换着来才会有更大的乐趣。但是在对付煌黑龙这种强大的怪物时，还是和认识的朋友一起才更加轻松，否则很难全破完成任务。可以加入各个论坛猎人区的联机群认识更多的本土猎人！

特殊攻击耐性系技能			
技能系统	发动技能	SP	效果
毒	毒无效	10	毒状态无效
	毒倍加	−10	毒伤害2倍
麻痹	麻痹无效	10	麻痹状态无效
	麻痹倍加	−10	麻痹状态时间2倍
睡眠	睡眠无效	10	睡眠状态无效
	睡眠倍加	−10	睡眠状态时间2倍
气绝	气绝无效	15	不会陷入气绝（眩晕状态）
	气绝确率半减	10	陷入气绝状态的概率减半
	气绝倍加	−10	气绝状态持续时间变为2倍
耐泥耐雪	耐泥耐雪	10	不会陷入雪人、泥人状态
听觉保护	高级耳栓	15	怪物的大型咆哮无效
	耳栓	10	怪物的小型咆哮无效
风压	风压【大】无效	15	无视怪物产生的风压
	风压【小】无效	10	怪物产生的小型风压无效
耐震	耐震	10	怪物造成的地震状态无效
水流	水流【大】	15	不会受到大型怪物引起的水流影响
	水流【小】	10	怪物引起的小型水流无效
盗み	盗み无效	10	物品不会被盗走



剑士专用技能			
技能系统	发动技能	SP	效果
匠	斩れ味レベル+1	15	近战武器的斩味可以提升一个级别
斩れ味	业物	10	斩味的消耗半减（影响到大剑的防御消耗）
	なまくら	−10	斩味的消耗2倍（影响到大剑的防御消耗）
拔刀会心	拔刀术【技】	10	拔出武器攻击的第一招必为会心
拔刀减气	拔刀术【力】	10	拔刀攻击可以蓄积气绝值
研ぎ师	砥石使用高速化	10	研磨武器消耗时间减少
	砥石使用低速化	−10	研磨武器消耗时间增加
剑术	心眼	10	攻击不会弹刀，但是伤害和斩味消费与弹刀时一样
属性解放	觉醒	15	解放武器的隐藏属性或积蓄值属性
自动防御	オートガード	10	在可以进行防御的状态下自动做出防御动作

战斗公用系技能			
技能系统	发动技能	SP	效果
达人	见切+3	20	武器的会心率上升30%
	见切+2	15	武器的会心率上升20%
	见切+1	10	武器的会心率上升10%
	见切−1	−10	武器的会心率减少5%
	见切−2	−15	武器的会心率减少10%
	见切−3	−20	武器的会心率减少15%
特殊攻击	状态异常攻击强化	10	状态异常属性攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的状态异常积累值增加到1.125倍
	状态异常攻击弱化	−10	状态异常属性攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）弱化
属性攻击	属性攻击强化	10	属性攻击（火、水、冰、雷、龙）强化到1.2倍
	属性攻击弱化	−10	属性攻击（火、水、冰、雷、龙）弱化
回复速度	回复速度+2	20	体力槽红色部分的回复速度大幅上升（4倍）
	回复速度+1	10	体力槽红色部分的回复速度上升（2倍）
	回复速度−1	−10	体力槽红色部分的回复速度降低（1/2倍）
	回复速度−2	−20	体力槽红色部分的回复速度大幅降低（1/4倍）
加护	精灵の加护	10	1/4概率使受到的伤害减轻到70%
	恶灵の加护	−10	1/4概率使受到的伤害加重到130%
ガード性能	ガード性能+2	15	大幅提升武器的防御能力
	ガード性能+1	10	提升武器的防御能力
	ガード性能−1	−10	武器的防御能力降低
ガード强化	ガード强化	10	可以防御住平时不能防御的攻击
回避性能	回避性能+2	15	大幅增加回避时的无敌时间
	回避性能+1	10	增加回避时的无敌时间
回避距离	回避距离UP	15	回避动作的回避距离增加
底力	火事场力+2	15	体力低于40%时攻击力上升（1.3倍），防御力大幅增加
	火事场力+1	10	体力低于40%时防御力大幅增加
	心配性	−10	体力低于40%时防御力下降、攻击力降低（0.7倍）

技能系统	发动技能	SP	效果
溜め短缩	集中	10	大剑和锤子的蓄力时间短缩到0.8倍、太刀和斩击斧的气槽增加量变为1.2倍
	杂念	−10	大剑和锤子的蓄力时间增加到1.2倍、太刀和斩击斧的气槽增加量变为0.8倍

任务系技能			
技能系统	发动技能	SP	效果
采集	采取+2	15	采集回数增加
	采取+1	10	采集回数稍微增加
	采取−1	−10	采集回数稍微减少
高速收集	高速剥ぎ取り＆采集	10	剥取、采集、捕虫、采掘的速度上升
剥取	剥取的达人	15	又一定几率增加剥取次数
	剥取的铁人	10	剥取的行动不会被较轻的攻击打断
钓り	钓り名人	10	钓饵性能上升
气まぐれ	神の气まぐれ	15	采集类道具，笛不易损坏
	精灵の气まぐれ	10	降低采集类道具、笛的损坏几率
	恶灵の气まぐれ	−10	增加采集类道具、笛的损坏几率
	恶魔の气まぐれ	−15	采集类道具，笛容易损坏
运搬	运搬の达人	10	搬运时移动速度上升，即使从稍高处跳下也不会损坏
捕获	捕获名人	10	捕获大型怪物所得的奖励报酬增加
运气	激运	15	任务完成时的奖励报酬增加
	幸运	10	任务完成时的奖励报酬稍稍增加
	不幸	−10	任务完成时的奖励报酬稍稍减少
	灾难	−15	任务完成时的奖励报酬减少
耐暑	暑さ【大】无效	15	暑气完全无效
	暑さ【小】无效	10	暑气小地区暑气无效，暑气大地区体力减少速度减少
	暑さ倍加【小】	−10	暑气造成的体力减少速度增加
	暑さ倍加【大】	−15	暑气造成的体力减少速度大幅增加
耐寒	寒さ【大】无效	15	寒气完全无效化
	寒さ【小】无效	10	通常寒气无效，寒气大场所的耐力减少速度减少
	寒さ倍加【小】	−10	寒气造成的耐力减少速度增加
	寒さ倍加【大】	−15	寒气造成的耐力减少速度大幅增加
属性耐性	逆鳞の护り	10	龙、水、冰、火、雷属性异常状态无效化
腹减り	腹减り无效	15	耐力的最大值不会减少（寒冷地区无效）
	腹减り半减	10	耐力最大值的减少间隔变为2倍
	腹减り倍加【小】	−10	耐力的最大值的减少间隔减短到3/4
	腹减り倍加【大】	−15	耐力的最大值的减少间隔减短到1/2
スタミナ	ランナー	10	回避、防御、斩击斧挥舞攻击以外的行动的耐力消费量减少
	钝足	−10	回避、防御、斩击斧挥动以外的行动的耐力消费量增加
泳ぎ	スイマー	10	水中的移动速度上升
	カナヅチ	−10	水中的移动速度降低
酸素	息继ぎ半减	10	氧气槽的减少速度减少
	息继ぎ倍加	−10	氧气槽的减少速度增加
体术	体术+2	15	回避、防御时的耐力消费量减少到1/2
	体术+1	10	回避、防御时的耐力消费量减少到2/3
	体术−1	−10	回避、防御时的耐力消费量增加到1.2倍
	体术−2	−15	回避、防御时的耐力消费量大幅增加到1.35倍
气配	隐密	10	容易被怪物攻击
	挑拨	−10	不容易被怪物攻击
地图	地图常备	10	无需持有地图也会显示地图
	地图无效	−10	即使持有地图也不会显示地图
千里眼	自动マーキング	15	大型怪物会自动标注在地图上
	探知	10	大型怪物的标注情报增加，每隔一段时间会有几秒的自动标注的效果
观察眼	捕获の见极め	10	大型怪物可以捕捉时，会以白点显示
高速设置	罠师	10	罠、大桶爆弹、生肉系道具设置速度加快，并且陷阱的调和成功率100%

长枪的性能得到了完全的改变，在前作中，三连突之后一定要侧踏步或后跳解除硬直，之后进行防御，如果怪物在三连期间发动快速的攻击就会击中猎人，但是有了防御反击，可以在攻击中随时发动可长可短的防御并继续攻击敌人，在战斗中非常实用。另外，防御反击根据猎人的防御性能不同，反击动作是否成功或反击动作发动的时间也会因为怪物不同强度的攻击而改变，所以，防御性能+1和+2对枪手更有用。本作要想用好枪，就一定要熟悉防御反击这个系统。

■斩击斧的剑模式是不会弹刀的，连按x键攻击会自动将纵斩→横斩→纵斩→横斩……这样持续下去，其中横斩的打点低，所以如果将之换成上挑斩（a、x同时按下，或在纵斩后按a）就能使攻击动作更强。斧模式下使用上挑战后连按x键的消耗耐力的挥舞攻击速度快，而且不会改变站位，在对付受到束缚的怪物很有效，但是实战中因为停止挥舞后不能取消硬直，所以一定要小心使用。另外，斩击斧的斧模式攻击输出比剑模式低，所以一定要保证属性槽达到1半以上就尽量变剑模式才能保证输出。看准时机再根据自己属性槽的情况在剑、斧模式下随心所欲地不间断变换才是斩击斧的使用极意。

■土砂龙根据身体上覆盖泥的程度不同，对属性的伤害吸收也会变化，其中冰属性是一直有效的，在打掉泥



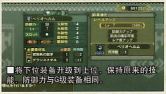
之前水属性伤害吸收大，火属性无伤害；在打掉泥之后，火属性伤害吸收大，水属性无效。所以，要想尽快打掉泥（这样才能部位破坏）就选择使用水属性武器，如果和同伴一起狩猎可以选

Tips 弩手在MH3中成了稀有的职业，能用好弩的人不多，对于各种属性和异常状态了如指掌的人才能驾驭这种强大的武器，一个队伍如果有了一个弩手，那效率会提高很多。减气、麻痹、睡眠、扩散等等好用的子弹让讨伐更加简单。煌黑龙就可以靠弩手睡眠后爆弹破翼。

道具相关技能			
技能系统	发动技能	SP	效果
回复量	体力回复量UP	10	体力回复道具的回复量增加到125%
	体力回复量DOWN	−10	体力回复道具的回复量减少到75%
爆弹强化	ボマー	10	爆弹威力强化为1.5倍，所有爆弹的调合成功率100%
こやし	こやし玉名人	10	大便玉命中时怪物的逃走几率上升。大便玉调合成功率100%
效果持续	道具使用强化	10	饮品、强走药、怪力种等系列道具效果持续时间增加到1.5倍
	道具使用弱化	−10	饮品、强走药、怪力种等系列道具效果持续时间减少到2/3
食事	早食い+2	15	肉和药品的食用速度上升
	早食い+1	10	肉的食用速度上升
	スローライフ	−10	肉的使用速度减慢
广域	广域化+2	20	药草、回复药、解毒药、忍耐的种、怪力的种、各种回复果实的效果可以让在同一区域的同伴也100%拥有
	广域化+1	10	药草、回复药、解毒药、忍耐的种、怪力的种、各种回复果实的效果可以让在同一区域的同伴拥有50%的效果

技能系统	发动技能	SP	效果
调合成功率	调合成功率+45%	20	调合成功率+45%
	调合成功率+25%	15	调合成功率+25%
	调合成功率+15%	10	调合成功率+15%
	调合成功率−5%	−10	调合成功率−5%
	调合成功率−10%	−15	调合成功率−10%
	调合成功率−15%	−20	调合成功率−15%
调合数	最大数生产	10	可以调和出复数个道具的调和必定可以调出最大数目
食いしん坊	拾い食い	15	不管吃什么都可以提升耐力最大值
	まんぷく	10	肉系道具食用后的耐力提升量上升
肉焼き	肉焼き名人	10	即使时机是在生肉的阶段也可以烤出熟肉
燃鳞	燃鳞	10	任何时候都与挥舞火把时拥有相同的效果，可以驱赶怪物





■将下位装备升级到上位，保持原来的技能，防御力与G级装备相同。

调和列表

全 131 个调和公式
每次完成之后都会收录到猎人的记录中

调和一览					
NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
1	回复药	药草	アオキノコ	95%	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	1
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%	1
9	酸素玉	素材玉	イキツギ藻	90%	1
10	增息药	增强剂	イキツギ藻	75%	1
11	增息药グレート	狂走エキス	イキツギ藻	65%	1
12	增强剂	ハチミツ	にが虫	75%	1
13	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%	1
14	消散剂	增强剂	はじけイワシ	90%	1
15	消散剂	ハレツアロワナ	トウガラシ	75%	1～3
16	强走药	增强剂	生焼け肉	75%	1
17	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1
18	元气ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ	65%	1
19	元气ドリンコ	トウガラシ	眠鱼	75%	1
20	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%	1
21	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1
22	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1
23	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%	1
24	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1
25	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	1
26	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90%	1
27	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%	1
28	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90%	1
29	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%	1
30	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	1
31	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	1
32	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	1
33	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	1

NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
34	素材玉	铁矿石	ネンチャク草	95%	1～2
35	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%	1
36	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	1
37	毒けむり玉	素材玉	毒袋	90%	1～3
38	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1
39	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	1
40	こやし玉	素材袋	モンスターのフン	75%	1～2
41	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの実	95%	1
42	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	1
43	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	1
44	小タル爆弹	小タル	火药草	90%	1
45	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	75%	1
46	大タル爆弹	爆药	大タル	75%	1
47	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	55%	1
48	打上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	55%	1
49	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	55%	1
50	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%	1
51	マタタビ爆弹	マタタビ	小タル爆弹	90%	1
52	ネット	クモの巣	ツタの叶	90%	1
53	落とし穴	ネット	トラップツール	65%	1
54	シビレ民	トラップツール	雷光虫	90%	1
55	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%	1
56	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%	1
57	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%	1
58	サシミダンゴ	钓りフィーバエ	ヤマイモムシ	95%	1～2
59	キレダンゴ	钓りフィーバエ	カクバッタ	90%	1～2
60	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%	1
61	ボロピッケル	なぞの骨	石ころ	75%	1
62	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75%	1
63	ピッケルグレート	棒状の骨	マカライト矿石	95%	1
64	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%	1
65	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75%	1
66	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95%	1
67	渔获モリ	欠けた贝壳	なぞの骨	95%	1

择火属性在泥壳掉落后成为主力输出，如果想一直保持高伤害就选择冰属性武器。（上期属性变化部分错误。）

■冻土毒虫的胸部被破坏后会掉落掉落物，可以作为判断其是否被破胸的一个提示。如果想要得到おそろしいクチ的话就要将头部和身体都破坏才有部位破坏奖励。

■雄火龙是不会范围爆炎攻击的（上期信息错误）。

■P55页最上方双角龙的名字是错的，应该是“爆锤龙・ウラガンキン”，抱歉。破坏下颚（破头）并非必须使用打击属性的武器，使用任何武器都是可以破坏下颚的，但是打击属性效率更高一些。爆锤龙钻入土中在6区高台出现的时候会滚下来，并在场景内连续滚数圈，最好的躲避方式就是在两边的入口处等待，不会因为无法让视角追踪爆锤龙的身体而不小心被攻击到。切断的尾部只能剥取一次。（上期攻略中因为剥取尾巴时发动了解体术【大】的猫饭技能而且自己没注意，导致了误认为是剥取两次的错误。）

■本次作品中所有的龙咆哮都可以通过适时的小扑躲过（之前的作品，需要高级耳栓技能的大咆哮因为持续时间长而无法用小扑的无敌时间躲过），比如双角龙的龙吼。双角龙的新式钻地攻击只要识破后就不难躲避。钻地攻击分为两种：直接在地下经过较长距离的追踪后向上顶地表的猎人；在一个位置停留较长时间，停留的位置的地面会上下震动数次，非常明显，之后从停留位置直接跃出来并飞向猎人进行空中冲撞，攻击范围广、速度快。跃起并冲撞是新动作，可以在钻地后直接发动，也有可能在地中冲刺一段距离之后再发动，其中后者比较麻烦，会先在地面以下冲刺过猎人脚下，有地震效果，会让猎人进入硬直，之后在猎人背后飞跃冲撞。最好的方法就是进行防御，时刻保持面向角龙所在的位置，在地下的冲刺移动也会在地

Tips 守护符的取得是随机的，但是绝对不会存在匠+10、斩味+10这样的逆天珠子的，最强的几个技能最多只能+4，还会有负面技能，而且出现几率较低，到G级任务刷古代守护符拼人品吧！

NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
68	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%	1
69	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%	1
70	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%	1
71	回复笛	生命の粉	角笛	65%	1
72	解毒笛	角笛	抗菌石	65%	1
73	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%	1
74	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%	1
75	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	65%	1
76	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	65%	1
77	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	65%	1
78	力の爪	恐暴龙の钩爪	力の护符	95%	1
79	守りの爪	恐暴龙の钩爪	守りの护符	95%	1
80	LV2 通常弹	ハリの实	カラの实	95%	2～4
81	LV3 通常弹	はじけイワシ	カラの实	95%	2～4
82	LV1 贯通弹	カラの实	鸟龙种の牙	90%	1～3
83	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%	1～3
84	LV3 贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75%	1～2
85	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%	1～3
86	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%	1～3
87	LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75%	1～3
88	LV1 撤甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%	1
89	LV2 撤甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90%	1
90	LV3 撤甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	75%	1
91	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%	1
92	LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75%	1
93	LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75%	1
94	火炎弹	カラの实	火药草	90%	1
95	水冷弹	カラの实	キレアジ	75%	1～3
96	冰结弹	カラの实	冰结晶	75%	1～3
97	电击弹	光虫	カラの实	75%	2～4
98	灭龙弹	龙杀しの实	カラ骨【大】	75%	1
99	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%	1

NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
100	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%	1
101	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%	1
102	LV2 毒弹	カラ骨【小】	毒テングダケ	75%	1
103	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%	1
104	LV2 麻痹弹	カラ骨【小】	マヒダケ	90%	1
105	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%	1
106	LV2 睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75%	1
107	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%	1
108	鬼人强化弹 I	カラ骨【大】	怪力の种	75%	1
109	鬼人强化弹 II	怪力の丸药	カラ骨【小】	65%	1
110	硬化防风弹 I	カラ骨【大】	忍耐の种	75%	1
111	硬化防风弹 II	忍耐の丸药	カラ骨【小】	75%	1
112	LV1 水中弹	どがった牙	カラの实	75%	1～3
113	LV2 水中弹	どがった牙	カラ骨【小】	65%	1～3
114	减气弹	カラ骨【小】	モンスターのフン	75%	1
115	斩裂弹	砥石	カラ骨【小】	75%	1
116	斩裂弹	キレアジ	カラ骨【小】	75%	1～3
117	LV1 龙击弹	ニトロダケ	カラの实	65%	1
118	LV2 龙击弹	カクサンの实	カラ骨【小】	65%	1
119	LV3 龙击弹	ハレツアロワナ	カラ骨【大】	65%	1
120	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%	1
121	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%	1
122	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%	1
123	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	90%	1
124	铠玉	マカライト矿石	铠石	95%	1
125	铠玉	铠石	キラビートル	95%	1
126	上铠玉	マレコガネ	铠石	95%	1
127	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	95%	1
128	尖铠玉	红莲石	铠石	95%	1
129	尖铠玉	カブレライト矿石	铠石	95%	1
130	坚铠玉	グラシスメタル	铠石	95%	1
131	光り辉く王冠	王冠にはめる辉石	穴のあいた王冠	100%	1

注："投げナイフ"因为只有在任务中才能从只给箱、一些掉落物或固定地点才能挖到，所以与之相关的合成公式需要在任务中完成，开始任务前带好相应的道具吧！

勋章一览

勋章并非你我的荣誉
它是狩猎生活的记录



猎人勋章是除了装备之外最有价值的收集要素，其中最难的当属全怪物银冠和大、小金冠这三个。收集所有稀有装备和装饰品也要耗费相当长的时间。平时注意在任务中收集怪物图鉴，包括小怪在内一共 35 种，都收集后才可获得传道的书；街任务中有随机出现的【高难度】任务，这些任务全部完成才可以取得全任务完成的勋章；交易朱印状需要在自由任务中取得所有的 9 种稀少特产品，并用它们和交易船长进行交易后才能取得，粉速龙王、水兽、海龙、彩鸟、雌、雄火龙这 6 种大型怪物会掉落 6 种专属的稀少特产品，最后 3 种为：讨伐巨大昆虫个体（ブナハブラ）会奖励クイーンニードル；在农场使用ツチノコトラップ肥料栽培时可获得オオツチノコ；狩猎船达到 4 星时到"传说の潮境"捕鱼会得到リュウグウガニ。

村部分	勋章序号	1号	2号	3号	4号	5号	6号
	勋章名	村长のじんべい	村长のキセル	チャンピオンバッジ	苍海の首饰り	深海の大勾玉	贤者の卷物
	取得条件	1～3星全CLEAR	村任务全部完成	斗技场完成	成功讨伐海龙	成功讨伐大海龙	调和列表完成大半（10页）
	勋章序号	7号	8号	9号	10号	11号	12号
	勋章名	一流ファーム认定书	交易朱印状	义兄弟の契り	古びた子供用お面	子分表彰状	ビッグクラウン
	取得条件	农场等级升满	获得所有稀有特产品（并非交易得到的稀少交易品）	狩猎船全部升到3级	获得茶茶所有的面具和舞蹈	茶茶升到30级	全怪物银冠
集会部分	勋章序号	13号	14号	15号	16号	17号	18号
	勋章名	赤铜のメダル	白银のメダル	黄金のメダル	大会认定トロフィー	峰山の水晶石	煌黑の指轮
	取得条件	1～3星全CLEAR	4～6星全CLEAR	街任务全CLEAR	取得一次大斗技会的A评价	成功讨伐峰山龙讨伐	成功讨伐煌黑龙
	勋章序号	19号	20号	21号	22号	23号	24号
	勋章名	生态研究报告书	传道の书	龙职人のトンカチ	纪念インテリア盾	キングクラウン	ミニチュアクラウン
	取得条件	捕获所有怪物	收集全怪物图鉴	制作所有稀有装备	获得所有装饰品	全怪物小金冠	全怪物大金冠

面上有灰尘显示出来。如果是不能防御的武器就要随时准备小扑了。

■在后来陆续讨伐了十几只炎戈龙之后发现，原地喷射激光的直线喷射式不会变为 180 度扫射的，所以只有两种激光，一种是陆地上的直线型，一种是钻地后露出半截身体的 360 度扫射，后者的旋转平面根据猎人的站位会有一定变化，但是只要靠近炎戈龙的身体就不会被喷射伤到。另外需要注意的是喷射都有一定的后坐力，会让炎戈龙身体后退一段距离，小心不要因为靠近后过急进攻而站位太靠前。要想获得爪的话，最好将炎戈龙的 4 个脚（腿部）都破坏。是否破坏掉炎戈龙身体部位的最大特征就是和最初见到它时各部位的颜色进行对比，被破坏的部位会变暗，靠近看有很难分辨的伤疤。

■街是没有大海龙的任务的，大海龙只有村任务才有。在 3 区之前就可以将头后面蓬松的须破坏掉，尾部也是可以破坏的，但是不会被切断，只会被打出一个缺口。与大海龙的战斗地点是海底遗迹，猎人开始任务后，在营地有 3 个地点可以跳到水中。正前方是直接进入到 1 区最前端；左前方是 2 区最后部分，跳下后可以最快速度达到 3 区；猎人后方可以跳到 2 区中间部分，任务中猫车了可以更快地接近大海龙。在与已经达到 3 区并没有击倒的大海龙战斗时，大海龙会在任务开始时直接出现在 3 区中央。三区中层有一个黄色的机关，按下之后会刺出击龙枪，虽然使用机会不多，但能用时一定不要错过。



▲按下按钮刺出击龙枪可以给海龙重创。

Tips 完成街5星讨伐煌黑龙的紧急任务之后，就会出现6星任务，包括3个恐暴龙任务、讨伐煌黑龙和数个双龙任务，就是村长最后紧急中的双龙任务的上位怪物版，掉落霸王的证，而且各种宝玉的掉落几率感觉上要更高，后期就靠刷它们为生吧！



本作的素质完全超出了我们的想象！经过4年多的蛰伏，制作小组为我们交出了一份极其满意的答卷！尽管游戏还远谈不上完美，但现在的成品已经绝对算得上是一款精品了！废话就不说了，喜欢日式角色扮演游戏的人绝对不能错过！我在此保证本作绝对会给你带来30多个小时的愉悦之旅！

真名法典II	NBGI	角色扮演
X360 MAGNA CARTA II		日版
2009年8月6日	1人	7800日元
无对应周边		

通关时间：一周目全任务约需35小时。

文 纱迦 & 九兵卫　美编 anubis

系统详解 System

键位说明

本作的操作非常简捷。在翻阅资料、道具栏、装备等画面中，按LB/RB可以左右换页，按LT/RT可以上下换页。在标准菜单的任何子菜单里按START键，均可迅速退回游戏画面（仅部分例外）。另外如果玩家想读档的话，只要按START进入菜单，选择オプション中的最下面一项タイトルへ，即可回到标题画面。

标准菜单和快捷菜单

按START键出现的标准菜单，与按Y键出现的快捷菜单是有区别的。标准菜单的内容包括调整设定、装备、强化、学习技能、编队等，快捷菜单则只有使用道具、切换领队和设定同伴AI这三项。两个菜单可谓完全不同。

游戏对于编队等指令的限制很松。道具指令可以在除OVER HEAT状态外的任何时候使用，换人指令可以在战斗中直接进行。装备指令需要在全员收起武器后才能使用，一般来说按LT回到移动状态就可以了，队员因为OVER HEAT或异常状态而不能行动时例外。强化指令则需要在远离敌人的非战斗状态才能使用。灵活掌握这几点会让战斗轻松不少。







移动状态	
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
按下右摇杆	视角居中
BACK	显示地图
START	调出菜单
X	使用道具
Y	调出快捷菜单
A	确定/调查/地图技能
B	看信
LT	进入战斗状态
RT	切换道具

战斗状态	
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
按下左摇杆	冲刺靠近锁定目标
按下右摇杆	视角居中
BACK	显示地图
START	调出标准菜单
↑/←/↓	换人，对应3个同伴
→	发动合体技
X	使用必杀技
Y	调出快捷菜单
A	通常技
B	发动固有技
LT	回到移动状态
RT	切换战斗技能
LB/RB	切换锁定目标

流程触发

本作的流程触发方法非常简单，地图中会将玩家需要前往的地点使用黄色的小旗在地图中标注出来（除了事件任务以及部分需要达成特定条件的剧情以外）。而大地区的切换，在游戏前期主要依赖剧情发展，不少分支任务的委托人和任务的完成地会分别位于两个不同的地区，所以玩家每到一个地方可以先将任务接了再去发展流程，这样能避免错过或者漏掉。流程中期接受的任务直到通关前才完成，这样的情况也是可能的。游戏后期出现イグトン运输队之后，就可以方便地在各个场景内自由移动了。



©SOFTMAX CO.,LTD.(C)NBGI

战斗系统详解

本作的战斗系统是游戏的最大亮点。游戏的移动和战斗采用无缝衔接，简简单单的一个LT就能随意切换，而且无需周围有敌人即可进入战斗状态。个人感觉到目前为止所有采用无缝衔接的日式角色扮演游戏里，本作的系统是做得最好的！

战斗画面解说



①队伍情报：这里列出了↑、←、↓三个键对应的角色的HP和卦值。有绿色背景的角色是玩家正在操作的角色。
②气力槽：上方是当前角色的气力槽，下方则是换人之前的角色的气力槽，以便于玩家掌握发动连携的时机。
③指令：A为通常技，B为固有技，X为必杀技，Y为快捷菜单。不能使用的时候，键是灰色的。
④地图和地形影响：地图上P为记录点，黄色小旗为剧情发生点，感叹号表示有任务可接，红色的勾表示有任务完成了。地形影响在后面会重点介绍。

气力槽

气力槽是本作最重要的系统，必须掌握。气力槽在游戏中名为スタミナ，当玩家在战斗中使用通常技和必杀技时，就会让气力槽上升。当玩家停止行动时，气力槽会不断衰减直至为0。气力槽的长度和回复速度可以随升级和装备来提升。

当气力槽全满之时，就会进入暴走（OVER DRIVE）状态，此状态下角色身上会有蓝色斗气缠身，同时攻击力将变成1.5倍。但是注意，当玩家的连续技停止之时，暴走状态就会变为过热（OVER HEAT）状态。过热状态下角色首先会停止行动两秒钟，同时气力槽变为红色并不能减少。待角色苏醒之后，在红色气力槽减为零之前除了移动之外不能做任何行动。可见气力槽是一柄双刃剑。

由于在玩家的连续技停止时才会从暴走状态转化为过热状态，而且无论之前气力槽涨到什么程度，进入过热状态后气力槽都会从全满开始衰减。所以推荐当玩家进入暴走状态时索性把通常技出完再接必杀技，也就是使出最强连续技，这样才能发挥暴走的最大价值。

通常技／固有技／必杀技

通常技是各角色最基本的攻击方式，连续按A即可轻松使出由通常技构成的连续技。通常技的最大连击数是根据角色的武器以及等级而不同的，一开始一般都是二连击，随着等级的提升会不断提高。通常技会消耗气力槽。

固有技是各角色的特色技能，每个流派只有一种固有技。固有技需要在满足一定条件后随机发动，不过目前尚不明朗，仅知道泽菲的杖形态的固有技精髓抽出是在敌人濒死时随机发动的。固有技发动时屏幕上会出现大大的B提示，发动固有技不会消耗气力槽。

必杀技是按X发动的战斗技能，会消耗气力槽。必杀技发动要求消耗一定的卦值，如果满足卦值且未处于OVER HEAT状态就可以发动。虽然X一次只能对应一种必杀技，但是可以随时在战斗中按RT后切换必杀技种类，因此没有什么关系。

固有技和必杀技可以接在通常技中形成连续技，但固有技和必杀技不能互相衔接。另外固有技和必杀技发动时会有特写，但此时战斗不会中止，敌我双方一样会照常行动。每个角色的最强必杀技会切换场景，这种必杀技发动时战斗才会停止。非玩家操作角色发动必杀技时不会有特写。



合体技



合体技是游戏后期出现的强力技巧，是通过剧情和特定任务来学会的。合体技对角色和流派有特定的要求，另外要求参与合体技的两人的卦值至少要有5点。满足条件后先让A进入过热状态，然后换上B，就会出现按→的提示，此时输入→即可发动合体技。合体技发动时战斗会停止。

合体技名	角色	取得条件
天风一击闪	朱特（双手剑）&泽菲（扇）	剧情自动获得
天雷天风刃	泽菲（扇）&露（手里剑）	剧情自动获得
ブリザードエッジ	塞蕾斯汀（弓）&阿尔戈（斧）	剧情自动获得
超冰结雷阵爆	露（手里剑）&塞蕾斯汀（弓）	完成支线任务“石の微笑み”
ノバスラッシュ	朱特（双手剑）&克罗塞尔（火焰球）	完成支线任务“マリスを救え”

卦属性

卦属性是本作的又一重要系统。游戏中属性以卦（カン）的形式出现，分为水、火、风、雷4种。游戏中把法师称为炼换术师，魔法称为炼换术。在使用不同属性的炼换术时就要消耗对应的卦。游戏中我方角色里正好有四大炼换术师：泽菲（风）、露（雷）、克罗塞尔（火）、塞蕾斯汀（水）。

卦的来源主要有两种，一是地形，这个表示在画面右上方，· · 风表示此地有2个卦，即是说在这里战斗时泽菲的卦值最低也有2点，由于泽菲的回复术正好要2点卦值，这也就表示泽菲有了用不完的回复术。同理，· 火表示此地有1个火卦，也就是说克罗塞尔的卦值最低也有1点。

除了地形之外，炼换术师在战斗中可以自行制造卦，方法也很简单：对着敌人使用通常技就行了。在战斗中我们可以看到一些飘在空中或躺在地上的光球，这就是制造出来的卦。有几个卦，就代表着能增加几点卦值，使用炼换术会用掉这些卦。另外破坏战场上的特定物体，也可以人为制造出卦来。不过卦会随着时间的流逝而消失，另外卦的作用范围也是有限的。

朱特和阿尔戈两人比较特殊，他俩不是炼换术师，用不上卦。为此游戏为他们设计了能量格来代替卦值。能量格同样是用通常技来增加的，和卦不同的是它不受地形影响，可以储存起来而不会消失。相比之下更方便。

根据地形的卦值来选择角色上场是最基本的常识。在游戏后期还有完全没有卦的地区，这时就全靠朱特和阿尔戈了。



连携

初玩本作的人可能会觉得气力槽的设定简直是个败笔——是啊，随便剁上两刀气力就满了，然后就行动不能，哪有这么烦的RPG？如果真是这样的话，本作的战斗系统就是垃圾了。接下来就要为大家介绍这个化腐朽为神奇的系统——连携。

连携（CHAIN）其实就是换人，只要在战斗中按↑、←、↓，即可切换到对应的角色。不过在角色A使用必杀技进入过热状态时换成角色B，就会形成连携，此时画面上会出现特写。而换上来的B如果进入暴走状态，此时就会变为连携暴走（CHAIN DRIVE）状态，攻击力变为2倍！



连携暴走和暴走一样，在连续技停止时也会进入过热状态。但如果B在连续技的最后使用必杀技来收尾，就会获得特别的奖励——A和B的气力槽变为全空！这被称为连携爆发（CHAIN BREAK）。熟练掌握了连携爆发之后，等于有着用不完的气力槽，这才是游戏的精髓所在！不过需要注意的是，当B发动必杀技时如果A的红色气力槽已经变空（即解除了过热状态），或者A死掉了，那么是不能发动连携爆发的。

概括一下，连携爆发的条件是：①A使用必杀技后进入暴走状态；②A陷入过热状态后换成B；③A保持过热状态，B使用必杀技后进入暴走状态。

这里介绍两个关于连携爆发的小技巧。首先，部分必杀技是无须敌人存在即可使用的，如朱特的双手剑流派的必杀の构え，因此无须敌人存在即可发动连携爆发。其次，到了后期学会一些威力强劲且消耗气力槽大的必杀技之后，只要简单地以A发动必杀技→B发动必杀技的方式，就可以形成连携爆发了。例如朱特的双手剑流派的破裂极闪和露的手里剑流派的忍法·雷擎天，都是消耗3点卦值的范围攻击技，装上卦值消耗-2的能力后，只要简单地来回使用这两招，就能不断形成连携爆发。

能力成长系统

本作采用了传统角色扮演游戏的升级制，升级时各项能力均有可能提高，同时还会拿到一些技能点。由于游戏中后期可以拿到令技能点增加的装备，因此前期快速升级并不划算。本作每人有两种流派，不练到99级是不能全流派制霸的。因此有了增加点数的装备后，我们要频繁切换装备，以确保每人升级时都能获得最大收益。

经验值获得

玩家队伍中最后会有6名角色，其中只有3名角色能够出战。出战角色可以获得全额经验值，待机角色只能获得70%。

游戏中可以拿到经验值增加的装备，不过基于技能点的设定，快速升级的意义不大。这些装备的作用主要是用来调整各人升级的快慢，以免出现同时升级的情况。

卦能体

本作和经典名作《最终幻想VII》一样，可以往武器上面的空槽镶嵌某种道具来获得特殊能力。在游戏中这种道具被称为卦能体（カモンド）。卦能体的入手方法和普通道具差不多，取得方法不外乎打死敌人、开宝箱、任务奖励、直接购买这几种。惟一一种特殊的入手方法是在敌人濒死时用泽菲的固有技精髓抽出直接获得。

卦能体分为好几类，每一类都对应一种颜色。武器上的空槽也有很多种颜色，玩家只能镶嵌入对应颜色的卦能体。不过有些空槽的颜色是混合色，如橙色的槽就既可以镶嵌红色卦能体，又可以镶嵌黄色卦能体。卦能体中最实用的是无色的特殊类，这种卦能体只能镶嵌在无色槽内，包括技发动卦数减少、经验值增加、技能点数增加等等都属于这一类。

以特殊顺序镶嵌卦能体，可以获得额外的能力加成，不过具体规律目前还没有研究出来。



技能树



角色能力由升级和装备来增加，而技能是通过技能树来习得的，学习技能所需要的技能点数是升级时得到的，不同角色不同级别时获得的技能点数也不一样。

每个角色有两个流派，因此也有两个技能树。玩家必须按照技能树的结构来依次学习技能，不过由于技能树的结构并不复杂，因此没有什么可担心的。学会一个技能后，就会开启通往下一个技能的道路，不过每个技能往往还有一两个追加效果，同样要花技能点数去习得。

技能树下面会有一两个独立的格子，这代表着该角色的究极必杀技和合体技。合体技的习得方法已经介绍过了，而究极必杀技要求学会其他所有的技能才能习得（追加效果可无视）。



如果把一种流派的技能树全部学完（包括追加效果），即可获得该流派的MASTER奖励。不过要想MASTER的难度相当大，平均一种流派学完要五六百点，而平时升级大概只能获得10点左右，这就要求玩家充分活用游戏中后期增加升级时点数的装备和能力，在各角色升级之前就要记得更换上去，这样的话才有MASTER的可能。（装饰品スキルのペンダント）

补充一点，技能树中增加角色基本能力的技能（如抵抗+10），一旦习得就会直接反映到角色能力上，即使不使用该流派也依然有效。因此强烈推荐尽早习得。

合成



在游戏中可以取得名为レシピ的配方，这就是合成表。玩家可以在城镇里的卦能体商店选择细工来进行合成。游戏中一共只有12个合成表，合成需要用到卦能体。合成出来的装备非常强力，但对应的卦能体很不好搞。因此实用性不算高。

全角色性能介绍



朱特 ジュト

单手剑注重防，双手剑注重攻，推荐双手剑。双手剑的技能威力大，虽然卦消耗较多，但是在后期加了卦消耗减少的能力后一点也不难出。最强技空破无双刃威力极大，用了必杀の构ぇ之后配合连携，威力轻松翻倍，远比合体技划算。另一个强力技能破裂极闪为全体攻击，装了卦消耗减少之后仅耗1点卦，简直不要钱！不过单手剑的固有技能降低敌人的攻击力，也是颇具实用性的，可以适时调出来使用一下。

流派	单手剑（片手剣）	MASTER 奖励	通常技生成的卦值两倍。
固有技	カウンター。破坏敌人的武器，从而降低攻击力。		
流派	双手剑（両手剣）	MASTER 奖励	气力槽回复速度 +30
固有技	强打。范围攻击技。		



泽菲 ゼフィ

泽菲的两个流派很极端。回复当然是杖，而且杖的通常技是远距离攻击，降低了泽菲挨打的可能性。如果换成扇，泽菲立马变成虐杀姬，强大的远距离攻击和威力高得恐怖的ウィンズブレード（初一看还以为是某卖肉动画名）绝对可以充当BOSS杀手。扇的エアロベール也是相当暴力的一招，在对上以物理攻击为主的BOSS时用了此招可以放心冲锋。推荐成长以扇为主，杖初期的技能其实就够用了，必要时候换上杖就可以专心回复了。

流派	杖（ロッド）	MASTER 奖励	获得经验值 +200%
固有技	精髓抽出。敌濒死时从其体内抽出卦能体。		
流派	扇	MASTER 奖励	任何风属性攻击对她的伤害固定为1
固有技	风のシールド。一定时间内反弹所有物理攻击。		






阿尔戈 アルゴ

和朱特一样不受环境影响，可以储存卦值，威力有过之而无不及，但相对的命中很成问题，到后期才有加命中率的装备出现。锤注重群体攻击，斧注重单体攻击，斧的实用性要高一些。而且斧的固有技防具破坏非常有用，在对后期的人形BOSS时几乎是必备技能，而且只要攻击敌人就有几率出现。就算对大叔无爱，也要记得适时换上来破防。

流派	锤（ハンマー）	MASTER 奖励	气力槽回复速度 +30
固有技	狮子咆。让周围的敌人行动不能。		
流派	斧	MASTER 奖励	获得金钱 +30%
固有技	防具破坏。令敌人的防御力下降，对部分敌人有效。		



克罗塞尔 クロセル

因为游戏中火属性地形较多，因此克罗塞尔的使用率较高。两种流派中，火炎球威力低、距离远，气力槽消耗大；拳击则是高威力近战型，容易遭到敌人攻击。因为两种流派均需要消耗火属性卦，因此用起来也没有太大的差别，个人比较喜欢用火炎球。

流派	火炎球	MASTER 奖励	任何火属性攻击对她的伤害固定为1
固有技	炼换力增大。通过伤害自身来增加卦值。		
流派	拳击（ナックル）	MASTER 奖励	获得经验值 +20%
固有技	炼换爆发。通过消耗HP来提高威力。		






塞蕾斯汀 セレスティン

和泽菲类似，香料以回复为主，弓是远距离攻击。由于香料必须近身攻击，因此在BOSS战中被秒杀的可能性很大，从奶妈角度来说远不如泽菲安全。弓的性能优良，速度快，射程远，就是威力小了点儿，不过技能的性能也非常不错，因此推荐用弓。当然泽菲不在的时候肯定就是由她来回复了。

流派	香料（アロマ）	MASTER 奖励	获得金钱 +30%
固有技	精气吸收。受到攻击时回复HP。		
流派	弓	MASTER 奖励	任何水属性攻击对她的伤害固定为1
固有技	炼换反射。受到炼换术攻击时自动反弹。		



露 ルウ

长相甜美又有声优加成的露应该是不少人的首选。露的流派还是推荐用手里剑，因为她的特点是防御低、回避高，在BOSS战时远距离战斗的生存率要高得多。不过手里剑速度慢，攻击力不够。忍法·雷擎天是优秀的范围攻击技，也很适合用来连携。刀的大部分技能都比较华丽，就是在BOSS战时比较危险。

流派	刀	MASTER 奖励	通常技生成的卦值两倍。
固有技	瞬杀。对杂兵一击必杀。		
流派	手里剣	MASTER 奖励	任何雷属性攻击对她的伤害固定为1。
固有技	雷阵波。范围攻击且附加感电效果。		




追加下载 本作日后将开放追加下载，内容包括3段新的剧情以及男女主人公的新武器，并追加相关的120点成就。目前已放出1段剧情下载，内容是泽菲头部受伤之后变为女王性格，由此引发了一系列趣事。该剧情售价320点微软点数。

流程与全任务攻略 Story&Mission

风见岛 Highwind Island

流程

①开场结束后前往村子西北展望台，地图中会将目的地用黄色的小旗标注出来；

②在村子南部的升降机前和メリッサ对话，接受“クロウパースを退治せよ”的任务；

③前往“风见岛の海岸”的途中在存盘点（地图中标注为“P”）前触发剧情，帮助少女按 A 键踢碎右侧的贝壳，这是ジュド的特有技能；

④来到海岸之上会有战斗教程，玩家可以熟悉一下基本系统与战斗动作，结束后消灭 3 只クロウパース并与ビルター对话，任务完成；

⑤回到村子中央触发剧情，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入，下一个目的地是位于村子西北方向的“风呗の洞窟”；

⑥游戏初期主角实力较弱，对付洞里的敌人可以多借助NPC的火力援助，和途中的南部军士兵对话可以得到“カキ氷（2）”；

⑦洞窟最深处触发与ガーディアンアモン的BOSS战，ゼフィ和アルゴ离队，此战无法获得胜利，适当攻击触发剧情即可；

⑧再次回到村子之后就可以接分支任务了，小地图上会以绿色的“！”标注出来。由于这些任务都有时期限制，所以在离开岛之前务必完成，具体参见下文；

⑨在“风见岛の海岸”找到ゼフィ后往回走，遇到メリッサ得到木刀并接受“火炎草を采取！”的任务。“火炎草”在沙滩上就有，红色的较为醒目，采取需要ジュド连点 A 键并将气力值控制在蓝色区域内一定时间便可成功；

⑩回到村子和村长对话便能选择休息，在此之前需要将分支任务全部完成；

⑪再次来到“风见岛の海岸”，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入。根据メリッサ的要求，玩家要在 2 分钟以内治疗南部兵伤员并设置陷阱，收刀状态下按 RT 键切换道具，可使用道具的地方按键会变为蓝色；

⑫与エルガー的战斗无法获得胜利，战斗途中会获得“メリッサの剑”。剧情后前往“青铃の森”，由森林最深处离开风见岛。



分支任务：风见岛			
任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
お弁当を届けよう	リアナー（风见岛の村）	击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前	200EXP
说明：将从委托人处得到的便当送至“青铃の森”入口附近的村民ハーマン。			
药の材料を手に入れよう	临时の看护妇（风见岛の村）	击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前	ヒールシード×2、300EXP
说明：前往“青铃の森”东北部采取“リアンダルの实”，其附近的怪物可以无视。			
工具を届けよう	ヘインゲル（风见岛の村）	击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前	250EXP、200SID
说明：将村长家门口宝箱中的工具交给“风见岛の海岸”的ビルター。			
顽丈な角を手に入れろ	ハーマン（青铃の森）	击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前	守护のベルト、300EXP
说明：消灭“青铃の森”像虫子一样的敌人ヒアスウォーム并收集5个其掉落的“顽丈な角”交给委托人。			

アバジェット Abazet

流程

①抵达アバジェット的兵舍后会有新队员クロセル加入，同时分支任务大幅更新。出城后得到“キューブ”并接受关于小队战斗的教学；

②穿过整个草原来到“野生の森”西部的“ウェアウルフのアジト”，这里是游戏中第一场正式的BOSS战。如果事先接受了委托，半路上也有很多任务可以做。

BOSS ウェアウルフ亲分

可获物品 レシピ：雪水晶、カイトの剑

战斗开始后并不会直接与BOSS接触，玩家可以利用地形的掩护将周边地区的杂兵先逐一击破。BOSS的攻击力和HP不低，注意不要让队员轻易陷入OVER HEAT状态，多使用CHAIN BREAK可以高效地获得战斗胜利。

③返回アバジェット的兵舍进行休息，接到“追加司令”的事件任务后去城门外与看守的士兵对话得到アルゴ的武器斧子。使用斧子攻击通往“アバジェット港”附近的贝类怪物，战斗中发动固有技防具破坏便能完成该任务。

④前往南部军总司令部的会议室，出来之后就可以使用“强化”系统了。进行一番休整后来到城门后与士兵对话便能直接前往下一个目的地——老狐峡谷。

分支任务：アバジェット			
任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
カモンドの采掘所へ	イエム（アバジェット兵舍前）	クロセル加入后	魔力のベルト、400EXP、800SID
说明：商人组合就在城门外不远的地方等候，将他们护送至草原南部的“カモンド采掘所”即可。			
ポイズンウォーム！	南部军兵士（アバジェット城门外）	クロセル加入后	解毒の指轮、400EXP、300SID
说明：需要讨伐3只的虫子ポイズンウォーム比一般的要大，颜色为紫色，很容易辨认。			
ちょっとは当たれ！	南部军兵士（カモンド采掘所前）	クロセル加入后	250EXP、150SID
说明：需要讨伐3只的球形怪物ポン出没于“野生の森”，先以ゼフィ的风属性攻击将其致晕后才能消灭。			
人质を救出せよ！	组合スタッフ（カモンド采掘所前）	クロセル加入后	攻击LV1、体力LV1×2、500EXP、800SID
说明：人质位于ウェアウルフのアジト，可与主线一起进行。成功将其解救后回商人组合本部领取报酬。			
精髓抽出	组合スタッフ（カモンド采掘所前）	クロセル加入后	250EXP、200SID
说明：ゼフィ的固有技“精髓抽出”需要将敌人先打至濒死状态有一定概率发动。			
火のカンを生成しよう	南部军兵士（カモンド采掘所前）	クロセル加入后	朱雀の耳饰り、300EXP
说明：以クロセル的普通攻击或者特技在一定区域内生成6个卦，找个敌人多的地方打即可。			
永远の对决…	ネコネコ（アバジェット港）	クロセル加入后	メラメーラ×6、カルイカルーイ×2、500EXP、500SID
说明：要消灭6个猫人ネコジャック，它们就生活在委托人的对面。			
ネコネコの夸り	ネコネコ（アバジェット港）	クロセル加入后	火晶爆弹、400EXP、500SID
说明：委托人要求夺回的宝箱在ネコジャック领地最西侧的栅栏里，拿了就可以回去交差。			
老人の愿い	街の老人（アバジェット广场）	击败ウェアウルフ亲分之后	命の首饰り、经验のベルト、800EXP
说明：名为フーアン的南部军士兵在老狐峡谷中央的敌方宿舍附近战斗，发现后需要帮他解围。该任务在老狐峡谷流程中完成。			
见习い皮なめし职人	皮なめし职人の卵（アバジェット草原）	街道“追加司令”之后	皮のナックル、600EXP、200SID
说明：委托人在草原中部，需要的5张皮可以从怪物クロウビースト上掉落。			





老狐峡谷 Oldfox Canyon

流程

①进入峡谷可以从入口附近的南部军将校那里接一个限定时期支线任务“障害物を破坏せよ”。一路往峡谷的东部前进，路上的炼换师杂兵比较讨厌，要优先解决。到了峡谷中部不要忘了救助敌宿舍附近被围困的フーアン（支线任务“老人の愿い”相关）；

②抵达峡谷中部通道时需要破坏“叹きの门”，强行攻击无效，需要先控制ジュド将城门上投掷出的爆弹踢回去暂时破坏门上的防护装置才能对其造成伤害，如此反复几回合之后就可以将城门彻底破坏。抵达临时驻屯地后有BOSS战。

BOSS シオン・レグラル

可获物品 活力のお守り、攻击LV2、精神LV2

本场战斗BOSS本身倒不是特别难缠，问题在于需要先迅速解决其身边的两个イグニス炼换术师。战斗中多切换目标，距离过远可以进行冲刺，最后只剩下BOSS一个人就没有什么难度了。

③胜利击败敌方将领后继续前进，在北部军基地遇到クレア后紧接着就要和她召唤出的アスタロス进行战斗。

分支任务：老狐峡谷			
任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
障害物を破坏せよ	南部军将校（老狐峡谷入口处）	抵达老狐峡谷～攻破叹きの门前	朱雀の首饰り、1200EXP
说明：该任务有时期限定，可以随主线一起进行，只要跟着委托人一路清敌即可。			
フーアンの愿い	フーアン（老狐峡谷中央地区）	完成委托“老人の愿い”	ヒールリーフ×3、1500EXP
说明：需要先完成任务“老人の愿い”，救下士兵フーアン后接受委托，后期流程中返回アバジェット时再次拜会市场的老人完成。			
负伤した兵士を治疗せよ	南部军兵士（临时驻屯地）	临时驻屯地BOSS战胜利后	朱雀の首饰り、1200EXP
说明：迷你游戏，需要维持所有伤员的体力值一定时间，失败后不能重试，所以需要读档后再次挑战。			





BOSS アスタロス

可获物品 反击のガントレット、风の肩当て、力のお守

这是游戏中遇到的第一个大块头，不过玩家并不用担心。战斗开始后先将它的两个手腕破坏，之后再对本体展开猛攻。由于本战的场景比较大，需要移动时也可以及时收刀，战斗的难度不算高。

コタ・マレ Cota mare

流程

①从老狐峡谷抵达水色沼后前往南部的コタ・マレ，在村子东部的族长房间内セレスティン加入队伍，同时ゼフィ暂时离队；

②由村子南部的出口前往海底洞窟，走不远看到存盘点，之后在“マレ族の祭坛”发生BOSS战。

BOSS ルタン

可获物品 雷鸣の斧

块头、体型都和アルゴ相当的BOSS攻击力非常之高，场上的杂兵也依然是要首先解决的对象。而由于ゼフィ离队，所以负责回复的工作就必须交给セレスティン来完成（武器为アロマ），这里建议玩家回复时手动操作她。

③自动返回村子后ゼフィ归队，前往セレスティン的家与其对话可以接受事件任务“元气モリモリ灵药?”。在此之前建议大家先将有时期限定的分支任务全部完成。

④“元气モリモリ灵药?”要求收集以下素材：メレの植物胞子——虫子一样的敌人メレ掉落；解毒剂——商店有售；フシギ茸×2——采取水色沼中橙色的蘑菇；

⑤完成收集任务セレスティン正式加入，剧情后前往水色沼东北处的平台迎战那里的ヒュアレン。

BOSS ヒュアレン

可获物品 夕烧けの剑

本场战斗玩家要保证较高的攻击输出并且得和时间赛跑。通常情况下多用CHAIN BREAK，不要吝啬使用高伤害的技能。破坏手腕和其他部分后，集中火力BOSS本体。一定时候后BOSS会放出杂兵并躲到结界背后回复HP，此时务必要尽快将杂兵消灭，范围攻击会比较有效率，时间拖太长会导致前功尽弃。

⑥战斗胜利后从族长那里得到5个爽快香，将其设置到地图上标注“★”地方即可。再次得到深红の香、清水の香和黄金の香各2个之后前往海底洞窟。

分支任务：コタ・マレ			
任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
あっしの品物を返せ!	アビス商人（水色沼入口）	事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	キュアフラワー、800EXP、500SID
说明：委托人需要的“夺われた品物”在野营地的宝箱中。			
目には目を	アビス商人（水色沼入口）	事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	600EXP
说明：需要先完成任务“あっしの品物を返せ!”，委托内容为收集4颗“アヤカシ草”。			
齿には齿を	アビス商人（水色沼入口）	事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	カンの祝福、レシピ：赤い宝石、1000EXP、1000SID
说明：需要先完成任务“目には目を”，委托内容为在北部军野营地设置陷阱“ガス喷射トラップ”。			
コタ・マレへの配达	アビス商人（水色沼入口）	事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	500EXP、500SID
说明：需要先完成任务“齿には齿を”，委托内容为将物品交给コタ・マレ的ネスティン。			
水色沼の传令	マレ族の女（コタ・マレ村落）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	1000EXp、1000SID
说明：击败水色沼东北部出没的北部军。			
ハイホージャンスティ	マレ族の女（コタ・マレ村落）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	1000EXP
说明：委托人要求传话的ジャンスティ在水色沼东南的ネコネコ族集落。			
カモンドの欠片が必要だニャ～	ネコネコ（ネコネコ族集落）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	サクラ、800EXP、500SID
说明：委托人需要的8个“カモンドの欠片”会从敌人メレ身上掉落。			
ブレボラを讨伐せよ	マレの防人（水色沼）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	メラメーラ×2、ヒエヒーエ×2、800EXP
说明：委托人的位置在老狐溪谷进入水色沼的入口，要求玩家在“暗の隐れ家”消灭6只ブレボラ。			
北部军の作战司令书	无	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	800EXP
说明：击败水色沼东北部的北部军会掉落作战司令书，捡到自动接受任务。返回コタ・マレ入口处将其交给キロティ便完成任务。			
ヌーレンスを倒せ	キロティ（コタ・マレ入口）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	シモヤケ防御、1200EXP
说明：需要先完成任务“北部军の作战司令书”，委托内容为击败水色沼东部的敌将ヌーレンス。			
アバジェット港まで配达	ネコネコ（ネコネコ族集落）	击败ルタン～事件任务“元气モリモリ灵药?”完成之前	スタミナシード、1000EXP、2000SID
说明：需要先完成任务“カモンドの欠片が必要だニャ～”，委托内容为将东西转交给アバジェット港的ネコネコ。后期流程回到アバジェット时完成。			





分支任务 本作的分支任务是游戏中比较重要的组成部分，除了攻略中提到的完成方法，这里还要提醒大家：如果任务失败，则该委托会自动从情报中消失，要想重新完成必须读档，可以的话建议大家记住当前所接受任务的个数并经常查看，以免耽误完成任务的时机。

海底洞窟 Underwater Cave

流程



①进入海底洞窟的“マレ族の祭坛”，从族长那里得到的香水从最下面的祭坛开始，顺时针按以下顺序放置：黄金の香、深红の香、深红の香、清水の香、清水の香、黄金の香。

②打开大门后继续往洞窟的深处前进，在北部的石桥上会有一场比较有魄力的 BOSS 战。

BOSS ギガンティックアングラ－

可获物品 ローズマリ－、攻击LV3、守护のお守り

这场 BOSS 战有一红一蓝两个敌人，它们会在场地两侧的水面交替出现。由于每个 BOSS 将头伸出水面的时间不长，所以战斗中要优先使用技能，不要等气力槽蓄满了再发。BOSS 攻击力比较大的一招对正前方突出毒液，中毒之后要及时以道具或者技能进行回复。

③ BOSS 战胜利后穿过“ストラスの墓”，从洞窟的出口折回アバジェット。

アバジェット Abazet

流程

①再次返回“アバジェット”并没有太多的事情要去做，剧情之后回兵舍休息一晚再与城门外的士兵对话就可以前往下一个目的地——老狐峡谷。出发前别忘了将这里的分支任务完成；

②抵达老狐峡谷一直往东前进，顺路把分支任务完成。在北部军基地有一场与之前类似的强制战斗，一个将领加几个手下并不难对付，战斗胜利后获得守护の指轮和リバイブカプセル；

③自动返回“アバジェット”后前往南部军总司令部会议室，与ラウド的交谈结束之后就能前往“デュナン丘”了，出发前可以休整并强化一下装备。

分支任务：アバジェット

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
スパイを处断せよ	南部军兵士（アバジェット城门）	作战会议结束～返回风见岛	努力する者、1400EXP、1000SID
说明：消灭位于老狐峡谷的间谍（スパイ）。该任务可以在接下来的老狐峡谷作战中顺路完成。			
ラティ族、アバジェットに出没	街の女（アバジェット）	从老狐峡谷归来～前往“デュナン丘”之前	500EXP
说明：委托内容为找到“デバの家”中的デバ并与其对话。			
复仇のリスク	デバ（アバジェット）	从老狐峡谷归来～前往“デュナン丘”之前	500EXP
说明：需要先完成任务“ラティ族、アバジェットに出没”，委托内容为找アバジェット城内南部的生物学家对话。			
古文书を手に入れろ	生物学者（アバジェット）	从老狐峡谷归来～“デュナン丘”第一驻兵所压制之前	800EXP
说明：需要先完成任务“复仇のリスク”，只要和“デュナン丘”入口处的南部士兵对话即可完成。			

分支任务：老狐峡谷

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
至急、机密文章を回收せよ	南部军兵士（临时驻屯地）	抵达老狐峡谷～击败サグロン之前	攻击LV3、防御LV3、1400EXP
说明：歼灭老狐峡谷间谍的同时回收机密文章并将其交回南部军总司令部即可完成（后期）。			





デュナン丘 Dunan Hill

流程

①进入“デュナン丘”会发现这里的敌人比老狐峡谷还要多，前进过程中一定要逐一击破。另外这里的时期限定的分支任务同样不能错过；

②往北走抵达第一驻兵所，这里的敌人非常之多，贸然进入会比较危险，建议将敌人分批引出来进行消灭。地上的爆弹箱可以利用クロセル的点火技能进行引爆，能对敌人构成不小的伤害；

③继续北上达到第二驻兵所会有一张简单的 BOSS 战。

BOSS ベガス

可获物品 ジンジャーリリー

本场战斗难度不高，开战之前还是先解决掉场内的炼换术师。BOSS 的攻击有异常状态效果，之前可以适当准备一下道具以便回复。打到这里玩家应该对 CHAIN BREAK 很熟悉，多多利用 BOSS 不在话下。

④战斗胜利后进行一下休整，把这里的分支任务全部完成，接着就可以前往北部的“黑い刃要塞”进行连续的 BOSS 战。

BOSS メリッサ

メリッサ与我方的对决明显有所保留，战斗方式以普通攻击为主，威胁很小。将她的 HP 打到一定程度后会自动进入下一场战斗。

BOSS レビアタン

可获物品 バラ、无名战士の大剑、万能药 ×2

该 BOSS 有两个形态，第一形态的攻击比较简单，BOSS 发出火柱的威力也不是很大，战斗中尽量速战速决，打完整条 HP 之后 BOSS 自动进入第二形态。虽然此形态下 BOSS 的基本攻击方式不变，但其会召唤出魔法柱来为自己附加各种效果（HP 回复、攻击力强化、毒状态附加），顶在最前面的队员稍有不注意很有可能被秒杀。虽然柱子也可以被打掉，但鉴于其 HP 较高且 BOSS 会频繁召唤，所以建议玩家还是集中火力迅速将 BOSS 本体消灭。



分支任务：デュナン丘

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
アールスを救出せよ	南部军兵士（デュナン丘入口）	抵达“デュナン丘”～击败レビアタン之前	勇气の首饰り、1200EXP、1000SID
说明：需要营救的アールス在第一驻兵所与第二驻兵所之间的地带。			
南部军兵士をサポート	ラウド（デュナン丘入口）	抵达“デュナン丘”～“デュナン丘”第一驻兵所压制之前	抵抗LV3、体力LV3
说明：被围困的三名南部军士兵在第一驻兵所的路上，及时将他们营救并一一对话便可完成任务。			
古文书を届けよ	アールス（デュナン丘）	抵达“デュナン丘”～击败レビアタン之前	1000EXP、1000SID
说明：需要先完成任务“アールスを救出せよ”，委托内容为将古文书交给“アバジェット”的生物学者，后期完成。			
コロスースを退治せよ	南部军兵士（第二驻兵所）	抵达“デュナン丘”～击败レビアタン之前	カンの祝福、情热のカモンド、2000EXP
说明：コロスース为出没在第二驻兵所附近的特殊怪物，消灭即可完成任务。			

アバジェット Abazet

流程

①返回アバジェット的兵舍休息，出来后自动触发剧情。从アバジェット草原南部的城门进入“沈默の荒野”，前往西南方向的洞窟“ラティ族のアジト”，将栖息在那里的リティ消灭就可以得到重要武器“リードン家の火炎球”以及“命の结晶”。回去之前把这里的分支任务完成；

②再次回兵舍休息，出来之后去城门外迎接新的队友ルウ；

③在南部军总司令部会议室触发剧情，接着就可以从北部的“アバジェット港”重返风见岛了。出发之前仍然是建议玩家将这里的分支任务做完。

分支任务：アバジェット

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
タタリ草を手に入れよう	生物学者（アバジェット）	返回“アバジェット”～前往风见岛之前	600EXP
说明：前往商人组合找シュナイダー领取“タタリ草”。			
タタリ草を采取しよう	シュナイダー（商人组合）	返回“アバジェット”～前往风见岛之前	レシピ：炼换术师のロケット、1500EXP
说明：タタリ草生长在“沈默の荒野”中的“元首の丘”西侧附近（如图①），需要仔细寻找。			
ラティ族、急袭！	南部军兵士（アバジェット南门入口）	返回“アバジェット”～前往风见岛之前	生贽の耳饰り、1500EXP、1500SID
说明：完成射箭的迷你游戏，难度不高。			
消えた侦察兵を搜せ	南部军兵士（アバジェット南门入口）	返回“アバジェット”～前往风见岛之前	スタミナ回复LV3、スタミナLV3、1500EXP
说明：需要营救的侦察兵被囚禁在“沈默の荒野”的最南部。			
カモンドを夺还せよ	イエル（商人组合）	返回“アバジェット”～前往风见岛之前	素早さLV3×2、スタミナLV3×2、1300EXP、2000SID
说明：击败位于“元首の丘”的ウェアウルフ盗贼便可夺回委托人要求的“カモンド”。			
风见岛からの避难民	南部军兵士（アバジェット入口）	击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前	1000EXP
说明：委托人要求寻找的难民就在“アバジェット港”的东部。			
命カラガラ	ビルター（アバジェット港）	击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前	スタン防御、スキルのペンダント、1200EXP
说明：需要先完成任务“风见岛からの避难民”，委托人需要的“幻想の根”在对面靠近港口南部出口的地方（如图②）。			
森に逃れて…	ビルター（アバジェット港）	击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前	1000EXP
说明：需要先完成任务“命カラガラ”，委托内容要求与“青铃の森”的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。			
海に逃れて…	ビルター（アバジェット港）	击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前	1000EXP
说明：需要先完成任务“命カラガラ”，委托内容要求与“风见岛の海岸”的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。			


图①


图②

风见岛 Highwind Island

流程

①抵达风见岛之后会分为两组行动，海岸登陆的一组需要破坏分布在海滩上的4座デス・バリスター炮台。先歼灭周围的敌军，接着用アルゴ的技能“パンチ”将炮台周围的3个底座破坏，这样才能攻击炮台本体。全部破坏后触发剧情，视角转为另一队同伴；



②从“青铃の森”登陆后的作战目标相对简单，只要消灭15名潜伏在这里的北部兵，就可以触发与ゼバサ的中BOSS战。

BOSS ゼバサ

可获物品 爆风の斧、皮のリュック

该BOSS并不难对付，但是由于阵容调整，不习惯的玩家可以要适应一下，记得将セラスティン的武器设定为可以回复HP的。战斗中BOSS的攻击有眩晕效果，中招后及时切换角色进行回复。

③大部队汇合后在村长家里休息，之后ジュト一个人出来去展望台找ゼフィ，回到村长家ルウ也会加入。3人结伴前往“风呗の洞窟”；

④进入“风呗の洞窟”后需要一路收集3个重要道具“遗品”，最后一个遗品在洞窟深处的BOSS那里。

BOSS ベリアル

可获物品 凶星刀、爆炎、风のカモンド、村人の遗品

这是第一张碟最后也是最难的一场BOSS战。BOSS拥有两个形态，非常耐打。威胁比较大的第二形态，BOSS会使用HP吸收攻击、中毒攻击、大伤害单体攻击等多种手段。战斗中务必要保持负责回复的队员不会受到攻击，而ルウ虽然回避率高但防御力低，所以还是少近身为妙。



分支任务：风见岛

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
攻城兵器を破坏せよ	守备队（风见岛の海岸）	刚刚登陆风见岛	攻击LV3、2500EXP
说明：需要先完成任务“海に逃れて…”，顺着流程破坏海岸线上的4座デス・バリスター炮台即可完成。			
ゼバサを倒せ	守备队（青铃の森）	刚刚登陆风见岛	精神LV3、2500EXP
说明：需要先完成任务“森に逃れて…”，顺着流程击败森林中的ゼバサ即可。			
逃げた北部军を追え	ハーマン（风见岛の村）	解放风见岛～击败ベリアル之前	レシピ：铁壁の心、2000EXP
说明：委托要求击败8名“风呗の洞窟”中的北部军士兵。			

アバジェット Abazet

流程

①从风见岛回到“アバジェット”，去找武器店老板接受事件任务“雷爆弹を完成させよう”。去城外操作ルウ打杂兵，出现雷属性的卦后设置雷爆弹5个便可完成任务；

②在兵舍休整时有剧情会直接习得ジュト和ゼフィ的连携奥义“天风一击闪”，出城后照惯例与门外的士兵对话并前往下一个目的地——デュナン丘；

分支任务：アバジェット

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
ラティ、风前の灯火？	生物学者（アバジェット）	从风见岛归来～前往“デュナン丘”之前	苏生水、2000EXP
说明：需要先完成任务“タタリ草を采取しよう”，委托要求击败“沈默の荒野”西部洞窟深处クイーン・ラティ并将其背后的卵撒上药。			
ラティ族の亲玉を倒せ！	シュナイダー（商人组合）	从风见岛归来～前往“デュナン丘”之前	青龙の耳饰り、1500EXP、3000SID
说明：本委托可以在前一个任务中完成，即击败“沈默の荒野”西部洞窟深处クイーン・ラティ。			

强化道具 本作中有两类重要道具可以给玩家在游戏时带来不小的帮助。一类是升级时可获得SP加成的“スキルペンダント”以及“努力する者”；另一类是减少卦消耗的“カンの制御”、“カンの节约”和“カンの节制”，这些在流程中的宝箱都可以拿到，游戏中千万不要错过。

デュナン丘 Dunan Hill

流程

①"デュナン丘"并不是此行的最终目的地，地图上标注出的地点在东北方向通往"デュナン平原"的入口处，这里的分支任务只有两个；

②虽然与主线剧情无关，但这里还是强烈建议玩家在前往"デュナン平原"之前，从北部的入口绕路"コタ・マレ"去触发那里的重要分支剧情——セレスティン成人式，这里的商店还可以买到极为珍贵有用的"努力する者"；

③到了"デュナン平原"这里还是没有什么强制战斗，等着玩家的依然是一大堆分支任务，其中以"王の试练"相关任务最为重要。全部完成后从东北部的出口前往"ルハルト盆地"。

分支任务：デュナン丘

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
ケイティンの手纸	ケイティン（来信）	抵达"デュナン丘"以后	1000EXP
说明：委托内容为前往"コタ・マレ"进行セレスティン成人式。			
アレックスの书信	ラウド（デュナン丘黒い刃要塞）	抵达"デュナン丘"～进入"ルハルト盆地"前	2000EXP
说明：需要送达书信的投降兵在"ルハルト盆地"城门向东的南部狭长地区。			

分支任务：コタ・マレ

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
セレスティン、成人!	ケイティン（コタ・マレ村落）	抵达"デュナン丘"以后	三つ叶のクローバー、精灵のブローチ、1500EXP
说明：该委托和分支任务"ケイティンの手纸"相互关联，3种仪式的具体要求见下表任务。			
自然の仪式	ネスティン（コタ・マレ村落）	抵达"デュナン丘"以后	2000EXP
说明：小不点的精灵グラミー就在"コタ・マレ村落"出口不远的空地上，调查即可得到任务所需的"アセリーナの泪"。			
力の仪式	キロティ（コタ・マレ村落）	抵达"デュナン丘"以后	2000EXP
说明：击败水色沼东北地区的怪物ユニオン即可完成。			
香の仪式	スウィティン（コタ・マレ村落）	抵达"デュナン丘"以后	2000EXP
说明：在水色沼地图中4处标明"★"的位置提取香水。			
王の证を—水	ケイティン（コタ・マレ村落）	抵达"デュナン丘"以后	2500EXP
说明：需要先完成后期在"デュナン平原"的分支任务"王の证を"，委托内容为水色沼西北部的"水の祭坛"完成试炼（ゼフィ调查）。			
王の证を—火	水の御灵（水の祭坛）	抵达"デュナン丘"以后	3000EXP
说明：需要先完成任务"王の证を—水"，"火の祭坛"位于"ルハルト盆地"中南部地区，流程后期完成。			

分支任务：デュナン平原

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
旅人を护卫しよう	旅人（デュナン平原入口处）	抵达"デュナン平原"以后	青龙の指轮、マヒ防御、2000EXP、2000SID
说明：将腿脚不便的委托人护送至休憩所即可完成任务。			
ラノアラ湖の怪物	旅人（休憩所）	抵达"デュナン平原"以后	鹰の目、沈默防御、2500EXP、2500EXP
说明：需要先完成任务"旅人を护卫しよう"，委托讨伐的BOSS在"ラノアラ湖"的平台上。			
王の证を	王家の御灵（ラノアラ湖）	抵达"デュナン平原"以后	2000EXP
说明：接受任务时需要将操作角色切换为ゼフィ并调查"ラノアラ湖"平台上的墓碑，完成任务需要去"コタ・マレ"与族长ケイティン对话。			
デュナン平原の恼みの种	管理人の息子（休憩所）	抵达"デュナン平原"以后	レシピ：克服の指轮、2000EXP
说明：接受任务后发生强制战斗，取得胜利即可。			
デュナン平原の恼みの种（2）	管理人の息子（休憩所）	抵达"デュナン平原"以后	龙の肩当て、再生のカモンド、2500EXP
说明：需要先完成任务"デュナン平原の恼みの种"，委托内容为击败的"デュナン平原"东南地区"デュナンシーフのアジト"的アルベド。			
ハイホー助手さん	管理人（休憩所）	抵达"デュナン平原"以后	1200EXP
说明：需要寻找的助手就在"レインボルト废墟"。			
助手の落とし物	助手（レインボルト废墟）	抵达"デュナン平原"以后	ヒールカプセル、1500EXP
说明：助手掉落的日记和钱袋就在废墟内的地上，不难找。			
バイゼンの行方	无	抵达"デュナン平原"以后	2500EXP
说明：在完成任务"助手の落とし物"时自动发生，流程后期在"ベルフォート市街地"西北处找到ゼロハ时完成。			
リードン家の封印石	ケナロス（隐者の洞窟）	抵达"ベルフォート"以后	貘龙球、5000EXP
说明：该任务非常复杂，5个封印石与对应解开封印石的钥匙的位置如下：デュナン平原东部——ベルフォート・リードン家宝箱、レインボルト废墟——ルハルト盆地宝箱、デュナンシーフのアジト——老狐峡谷东部怪物ボルケーノ掉落、古代の墓——センティネル研究所・第三研究室、ラノアラ湖——ルハルト高原・石灰の丘。封印石为黄色巨石，均位于"デュナン平原"之内。全部解印后在"ラノアラ湖"完成BOSS战即可达成委托。			



ルハルト盆地 Ruhalt basin

流程



①来到"ルハルト盆地"往中部的存盘点附近进发，顺路从西北的通道经过可以出发那里与マラキア的分支剧情，抵达中部目的地会有BOSS战；

BOSS レカス

可获物品 マンダリン、カンの制御

老习惯，先解决场内的其他杂兵。BOSS会使用雷属性攻击，我方在感电状态下的命中率会异常低下，建议给队员装备饰品"青龙の指轮"来防止这一效果。另外，卦的雷属性ルウ在本战中也有比较大的发挥空间。稳扎稳打要想赢得战斗胜利难度不大。

②战斗胜利后继续往东前进，由于道路被堵，现在只能从南部的通道绕道前进，路上有几个分支任务可以顺带完成。在北部地区触发剧情迎来连续BOSS战。

BOSS メリッサ

第二次与メリッサ交手仍然很简单，战斗中我方可以有意识地多蓄一些卦以备后用。将她的HP打到一定程度后自动进入下一场战斗。

BOSS アスモデウス

可获物品 タイタンハンマー、攻击LV3、精神LV3

该BOSS拥有两个形态，比较硬。第一个形态除了全体攻击值得注意，整体难度不大。到了第二形态需要先将它的口部破坏，接着再将BOSS的两只脚破坏，这样BOSS头部的核心便会暴露在地上，此时尽管用高伤害的技能进行连携吧，一段时间后BOSS恢复原状态，玩家只要重复以上步骤即可，战斗中需要点耐心。击败BOSS后是一大段剧情，ジュト、ゼフィ自动离队，最后一个对手是暴走后的ジュト。





BOSS 暴走ジュト

可获物品 ブレイブハート、退魔刀

最后一场战斗没有ジュト和ゼフィ，建议换上アルゴ和负责回复的セレスティン。战斗开始后先利用アルゴ斧攻击的固有技对BOSS进行防具破坏，接着就可以对其展开猛攻。BOSS的HP不高但攻击力却不容小视，玩家千万不要在最后的时候疏忽大意。

分支任务：ルハルト盆地

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
投降兵の队长を救出せよ	投降兵（ルハルト盆地中央南部）	抵达“ルハルト盆地”～击败アスモデウス之前	白虎の指轮、キュアカプセル×4、2500EXP
说明:需要先完成任务“アレックスの书信”，之后跟着投降兵一起走就能找到等待营救的投降兵队长。			

ベルフォート Belfort

流程

①进入“星屑の野原”后，アルゴ和セレスティン会自动习得连携奥义，进入“ベルフォート”之前可以去原野的西部帮助那里被怪物围困的マラキア解围；

②到了南部军占领地，剧情后与西侧的コックス对话并接受事件任务“北部军のキューブを手に入れろ”，和ゼロハ相关的分支任务只有在此之后才能触发并完成；

③进入“ベルフォート市街地”，这里分支任务不少且宝箱也有很多，玩家千万不要错过：（王城前的场景中的宝箱里有“スキルのペンダント”）

④前往市街地并消灭那里的北部军可以完成事件任务，同时接受新的分支任务“侦察员ゼロハを捜せ”。回到喷水广场向西北方向的小区域前进，在道路尽头可以找到ゼロハ，此时会有一场强制的杂兵大混战；

⑤得到前往“センティネル研究所”的方法后前往西北方向的“ベルフォート城壁”，对巷子尽头的石像使用“龙卷爆弹”就可以发现隐藏通道了。



分支任务：ベルフォート

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
寒さに震えて	街の女（南部军占领地）	抵达“ベルフォート”～逃离此处之前	玄武の指轮、精神LV4、2500EXP
说明:“星屑の野原”上的怪物ウェアボア或グランドビースト会掉落委托人需要的3张皮。			
おなかがすいたよう…	少女（南部军占领地）	抵达“ベルフォート”～逃离此处之前	朱雀の指轮、再生のカモンド、2500EXP
说明:委托人需要的“战斗粮食”会在“ベルフォート市街地”内的北部军敌人身上掉落			
危険に备えよう	南部军兵士（南部军占领地）	抵达“ベルフォート”～逃离此处之前	三つ叶のクローバー、感电防御、2500EXP
说明:在“星屑の野原”上任意消灭10只怪物即可完成。			
リードン家の开かずの扉	无	抵达“ベルフォート”以后	2000EXP
说明:“リードン家”在“ベルフォート市街地”东北处，到了门前自动接受任务，操作クロセル点燃这里的4盏灯便可将其完成。			
父の遗言	无	抵达“ベルフォート”以后	2500EXP
说明:打开“リードン家”宝箱中的遗书并阅读便可接受该任务，前往“デュナン平原”的“隐者の洞窟”与那里的人对话即可完成。			
手がかりを探しに	无	抵达“ベルフォート”以后	3000EXP
说明:需要先完成任务“バイゼンの行方”，剧情发展到找到ゼロハ之后与其对话，然后在センティネル研究所第三研究室调查装置将该任务完成。			





センティネル研究所

流程

①进入“センティネル研究所”先去第一研究室西北角的房间，那里的门被锁死了。接到分支任务“键の重み”去第一研究室和第二研究室之间的连廊上将那里的警备队长消灭，拿着其掉落的钥匙再返回被锁死的房间就可以进去；

②在房间内与研究员对话，接受新任务“ワープ装置を稼动せよ”，出发之前先去第一研究室西南角的房间将那里的分支任务做完；

③在第二研究室中央的房间获得“动力装置の键”，接受新的任务“动力装置を稼动せよ”。这里的房间最好每一间都不要放过，里面的宝箱中都有不错的道具（尤其是第二研究室宝箱中的“カンの节约”不能错过！）；

④继续前进到第四研究室并启动那里中央房间的动力装置，完成事件任务后就可以从最北部存盘点前方的传送装置前往中央研究室。

BOSS エルガー、ベルゼブブ片翼

可获物品 深红の耳饰り、攻击LV4、冻伤防御

本场战斗同时有两个BOSS出现，战斗中我们要先集中火力将HP较少且会发动全体攻击的ベルゼブブ片翼消灭，打到这里想必玩家也掌握了究极奥义了，CHAIN BREAK状态下能打掉BOSS的大半血量。只剩下エルガー时，先让アルゴ对其进行防具破坏，接着就只是时间问题了，战斗中セレスティン的回复工作要及时跟上。

分支任务：センティネル研究所

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
键の重み	街の老人（第一研究室）	抵达センティネル研究所以后	无限の体力、战士の咆哮、3000EXP
说明:开门的钥匙在第一研究室和第二研究室之间连廊内的警备队长身上，该任务可以在流程中完成。			
紧急救助	バルボア（第一研究室）	抵达センティネル研究所以后	白虎の指轮、レシピ：根气と意志、3000EXP
说明:杂兵无视、在3分钟以内赶到第一研究室中央房间将那里的制御装置停止。			
北部军の贵重品	バルボア（第一研究室）	抵达センティネル研究所以后	2500EXP
说明:需要先完成任务“紧急救助”，贵重品在第二研究室的小房间			
センティネル雪辱战?	无	抵达センティネル研究所以后	3500EXP
说明:前往中央研究室之前会收到ゼロハ的来信，阅读后接受任务。战胜第四研究室南部东西各一个房间内的中BOSS便可完成任务。			
悲しい真实	无	抵达センティネル研究所～逃离“ベルフォート”	2000EXP
说明:第三研究室调查特殊装置完成任务“手がかりを探しに”后自动接受该委托，前往“コタ・マレ”找ニックス完成该任务。			

ベルフォート Belfort

流程

①研究所的战斗胜利后原路返回“ベルフォート”的南部军驻屯地，触发ゼフィ的剧情后只要无视杂兵的攻击在第一时间冲上ゼフィ所在的高台就可以；

②ゼフィ成功归来后，需要一路突破敌军的重围逃离“ベルフォート”。除了杂兵以外，路上会有很多名为“绝望の壁”的路障，其攻击方式和之前的“叹きの门”类似，只是没有了防护罩，HP也少了很多，打起来更加轻松顺手。

③在喷水广场存一下盘，“ベルフォート市街地”东部地区可以触发マラキア的剧情。到了南部军驻屯地有一场恶战。

BOSS ベルゼブブ完全体

可获物品 トパーズ、金刚のカモンド、光の目

该BOSS的攻击力非常之高，防御力和HP比较低的队员就不要上场了，强烈建议给ゼフィ的装备上强化卦消费减少的效果，以便战斗中随时进行回复。同时有两名队员陷入红血状态需要手动操作ゼフィ优先给正在被BOSS攻击的队员回复。好在BOSS的进攻意识不强，即使有队员战斗不能，使用道具进行复活的空隙还是有的。

强敌打法 熟悉了本作的系统，游戏确实不难。面对流程后期以及分支任务中少数几个攻击力较高的强敌，也可以手动操作回复角色（推荐女主角泽菲），前提是将单体回复以及复活消耗的卦控制在1格。等前方两名队员蓄满足够的卦（强化消耗卦减少）就连携释放究极奥义，平时就不间断地回复，这就再强的敌人也奈何不了玩家。

コタ・マレ Cota mare

流程

①离开“ベルフォート”后ジュト离队，剧情后自动前往コタ・マレ；

②在村落中找族长ケイティン对话，出门从スウィティン那里得到重要道具“觉醒の香”。拿着它前往海底洞窟，对着躺在“マレ族の祭坛”中间的大虫子一样的怪物使用就可以将其唤醒并发生BOSS战。



BOSS ジョパ

可获物品 超越のカモンド、カモミール、マレのブローチ、スタミナシード

本场BOSS战的难度并不比前一场低多少，BOSS的攻击力依然是高得惊人。由于其转向很快，所以玩家在进行连携千万不要贪刀，技能一定要及时使用。除了威力不俗的普通攻击，BOSS的吐息也需要注意，特别是当队友陷入冻伤状态时，一定要第一时间使用道具进行回复。另外因为ジュト离队，所以アルゴ是本战的绝对肉盾，玩家可以事先对其能力进行适当强化。

③战斗结束后返回“コタ・マレ”，到村落入口处会触发一连串剧情战斗；

④第一战为アルゴ、クロセル和セレスティン迎战，敌人是场景中的蓝色透明杂兵，全部清光即可，注意保护一旁的NPC；

⑤第二战切换到ジュト的精神世界，对手为风见岛的ジュト，实力很弱。接着的第三战回到水色沼，依然是清理杂兵，战斗时可以多使用范围攻击魔法；

⑥第四战依然是精神世界，对手是ファーストエルガー，攻击套路和之前类似，建议还是先用ジュト片手剑的固有技能“カウンター”来降低其防御力；

⑦第五战为难度稍有提高的杂兵战，胜利后得到“战士の咆哮”、“铁拳”。第六战迎战シュエンザイト，还是先用“カウンター”破坏其武器，难度也不大；

⑧最后一场战斗的对手是ジュト，我方只有ゼフィ和ルウ两人，所以战斗中尽量避免OVER HEAT，连携的意义不是很大，ゼフィ一旦行动不能就比较危险。当然，如果此前已经习得ルウ的究极奥义，本战就很简单了。

分支任务：コタ・マレ

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
灰色の墓地へ	ニックス（コタ・マレ村落）	再次抵达コタ・マレ以后	2000EXP
说明：需要先完成任务“悲しい事实”，委托内容为调查前往最终迷宫之前的空地上的残骸，流程后期完成。			
マラキアを救出せよ	无	ジュト重回队伍中以后	3000EXP
说明：依次触发了ルハルト盆地西北、星屑の野原西部、ベルフォート市街地东部的マラキア相关分支剧情（流程中漏过通关前也可触发），抵达コタ・マレ时就会收到ゼロハ的来信，阅读后接受任务。剧情发展到ルハルト高原东部向最终迷宫进发的路上将マラキア解救即可。			
マリスを救え	ジャンスティ（コタ・マレ村落）	ジュト重回队伍中以后	3000EXP
说明：接受任务自动习得ジュト和クロセル的连携奥义，战斗中必须发动连携奥义才能消灭敌人。（需要装备两手剑以及火炎球，两人卦蓄满5格）			
石の微笑み	マレ族の少女（コタ・マレ村落）	击败クレア以后	3000EXP
说明：接受委托后去村外的集落找ネコネコ，战斗中自动习得セレスティン和ルウ的连携奥义。			
最高の灵药	キロティ（コタ・マレ村落）	击败クレア以后	レシピ：必杀の一击、最强の药、5000EXP
说明：委托要求收集的5个“软体动物の体液”在海底洞窟的怪物ヘルフィッシュ身上掉落。			
青月トレワの再兴	ドレゴ（水色沼东北部）	ジュト重回队伍中以后	3000EXP
说明：在水色沼东北部遇到ドレゴ，交战后将其HP打到一定程度会有剧情接受任务，后期流程到了ルハルト高原东南部的集落找ヘルガ即可完成委托。			
カンの精气を求めて	ケイティン（コタ・マレ村落）	击败クレア以后	大自然の指轮、カンの奇迹、6000EXP
说明：需要先完成任务“ジャイアントモスの秘密”，委托要求收集的4种精气分别位于以下地点：水の精气——海底洞窟・ストラスの墓、火の精气——老狐峡谷・火の祭坛、雷の精气——ルハルト盆地・雷の祭坛、风の精气——沈默の荒野・元首の丘，可在流程后期完成。			

水色沼 Blue Swamp

流程

①漫长的连战结束之后，ジュト终于回到了队伍中来。在族长那里接到新的任务之后，还要去海底洞窟的最深处一趟；

②在海底洞窟最西侧的“ストラスの墓”，按照东、西、南、北、中的顺序调查那里的水晶，隐藏的门扉就会被打开，进去之后触发玩剧情并拿完宝箱就可以回来了；

③来到族长家门口遇到イグトン，和它对话并接受事件任务“コアの材料”。接着去村落外的“ネコネコの集落”，找到ネコネコ完成前一个任务并接到新的任务“ギブ・アンド・テイクだニャ～”，完成该任务需要的素材“メレの花粉”在怪物ブチメレ和ムラメレ身上掉落，而“黑真珠”则是アイボラ以及ブレボラ掉落；

④完成任务后找到ネコネコ，它会继续给出新任务“イグトンのもとへ”，回村落找到イグトン可以得到最后的委托“最后の材料”，接下来就是去水色沼东北的空地上讨伐那里的特殊怪物グリーンゴーレム，轻松取胜后接着是一场BOSS战。

BOSS プル・ソン

可获物品 英雄の肩当て、钢铁のカモンド、青龙の指轮

这个BOSS的攻击力又是高得出奇，特别是对前方发射激光这一招，不仅单体伤害巨大而且还附带烧伤效果。和之前的某些敌人一样，当BOSS的HP降低到一定程度，它也会张开结界并躲到另一侧去回血，此时一定要以最大的攻击输出尽早将结界的核心破坏，不然我方会被BOSS的消耗战术拖垮。

⑤战斗后回去将刚刚得到的“永劫のカモンド”交给イグトン，然后去村落的出口迎战那里来袭的北部军，这里的敌人会不断出现，适当消灭一部分就会触发BOSS战；

BOSS クレア

可获物品 ブラッディハンマー、カンの恩惠、白虎の指轮

乍看クレア的攻击方式并不复杂，但普通枪击每一击都能给我方带来1000左右的伤害，必杀技的伤害则在4000以上，所以战斗中保持满血状态非常重要。另外，战斗开始时别忘了先用ジュト的技能“カウンター”破坏BOSS的武器。本战较稳妥的打法是操作ゼフィ在远处帮同伴不停回复，前方队友卦蓄满直接连携后接究极奥义，这样也能很快结束战斗。

分支任务：老狐峡谷

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
大储けしましょお！	ホグトン（老狐峡谷入口）	在“コタ・マレ”收到ホグトン的来信以后	500EXP
说明：ホグトン的来信会在击败クレア以后寄到，找到老狐峡谷的ホグトン后和它身旁的マイア对话即可。			
ハンターの极意は疗作りから！	マイア（老狐峡谷入口）	在“コタ・マレ”收到ホグトン的来信以后	3000EXP
说明：需要先完成任务“大储けしましょお！”，委托人要求讨伐的怪物ブレイズ在老狐峡谷中部存盘点附近出没较多，得到4个其掉落的尻尾可完成任务。			
インフェルノ退治	マイア（老狐峡谷入口）	在“コタ・マレ”收到ホグトン的来信以后レシピ：勇者の证、プラチナカモンド、	5000EXP
说明：需要先完成任务“ハンターの极意は疗作りから！”，委托内容中要求设置“アンチ・フェル弹”的地方在峡谷中部，BOSS出现后将其消灭即可，战斗难度很高，BOSS的攻击力大且带有眩晕效果。			
别のターゲット	ホグトン（老狐峡谷入口）	在“コタ・マレ”收到ホグトン的来信以后	1000EXP
说明：需要先完成任务“インフェルノ退治”，接受任务后和委托人身旁的マイア对话即可。			
ジャイアントモスの秘密	マイア（老狐峡谷入口）	在“コタ・マレ”收到ホグトン的来信以后	1500EXP
说明：需要先完成任务“别のターゲット”，找到“コタ・マレ”的族长ケイティン传话即可。			

分支任务：デュナン平原

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
リベンジ・シーフ	管理人の息子（休憩所）	击败クレア以后	3000EXP
说明需要先完成任务“デュナン平原の恼みの种（2）”，后期流程到ルハルト高原东北部击败那里的怪物フェイタルモス即可完成。			

ルハルト高原 Ruhalt plateau

流程

①去“コタ・マレ”村落找到セレスティンの家的イグトン对话就可以前往“ルハルト高原”。由于进入高原后直到抵达最终迷宫之前是无法离开“ルハルト”的，所以玩家也可以借这个机会将“ルハルト高原”以外的所有分支任务全部完成。

②“ルハルト盆地”的敌兵很多，路上不必恋战。如果之前已将分支任务“王の证を一火”，在盆地中央部南则可以接受并完成“王の证を一雷”，同时还可以顺路回收“雷の精气”(分支任务“カンの精气を求めて”相关)。抵达“ルハルト高原”前会遇到ラウド。

BOSS ラウド

可获物品 破绽槌、龙魂球

这个信誓旦旦要保护公主的老臣面对曾经的主人却一点不手下留情，不仅攻击力超大而且还容易让我方致晕，战斗前最好装备上“元气の指轮”。开战后先对BOSS进行防具破坏或武器破坏，将究极奥义攻击力较高的角色（强化消费卦减少效果）作为主力。BOSS对我方威胁最大的一招是对正前方的全体范围攻击，这一招的准备时间较长，看到BOSS作出动作就及时后撤。此战负责回复的角色非常重要，一定要强化消费卦减少的效果，情况紧急时还得玩家自己手动操作。

③战斗胜利后进入“ルハルト高原”，这里也有很多分支任务可以直接触发，其中包括东南角的“トレワの集落”(地图中未标明)。往东北方向路上的相关分支任务有“青月トレワの再兴”、“青月の圣物”、“マラキアを救出せよ”、“雷の核”、“王の证を一风”、“リベンジ・シーフ”；

④整顿完毕后在“ルハルト高原”东北部尽头会遇到アレックス，将他击败就可以进入最终迷宫了。调查该平台上的废墟可以完成分支任务“灰色の墓地へ”，进入最终迷宫之前大家就努力把分支任务的完成率提高到100%吧!





BOSS アレックス

可获物品 青岚の杖、カンの节约

アレックス中看不中用，实力并不比之前的BOSS要高多少，惟一麻烦的就是场内的杂兵比较多而且地形不开阔。顶着火力将他们清理完毕，只剩下BOSS一个人时就基本胜券在握了，同时战斗中还是别忘了多使用CHAIN BREAK并注意回复。

分支任务：ルハルト盆地

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
王の证を一雷	アビス族（盆地中央南部）	抵达ルハルト盆地以后	3500EXP
说明:需要先完成任务“王の证を一火”，“雷の祭坛”战斗的难度并不高，雷属性对BOSS无效。			

分支任务：ルハルト高原

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
青月の圣物	ヘルガ（青月トレワの集落）	抵达ルハルト高原以后	破天斧、4000EXP
说明:需要先完成任务“青月トレワの再兴”，委托人要求击败的“黑角トレワ”分别在“ベルフォート市街地”西部、北部和东北部，战斗胜利时别忘了回收他们掉落的重要道具。			
雷の核	マラキア（ルハルト高原东北部）	抵达ルハルト高原以后	流星手里剑、4000EXP
说明:需要先完成任务“マラキアを救出せよ”，委托要求前往第二研究室原本被锁着的房间，击败那里的BOSS并调查那里的“雷の核”即可。			
王の证を一风	风の御灵（风の祭坛）	抵达ルハルト高原以后	マンカイ、4000EXP
说明:“风の祭坛”位于“ルハルト高原”北部，BOSS的等级为LV58。			
悲しみを乗り越え	バイゼン（石灰の丘）	抵达ルハルト高原以后	ユーカリ、3000EXP
说明:需要先完成任务“灰色の墓地へ”后自动接受该委托，返回“コタ・マレ村落”与族长ケイティン对话即可。			

分支任务：コタ・マレ

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
沈默の荒野へ	ケイティン（コタ・マレ村落）	抵达ルハルト高原以后	1000EXP
说明:需要先完成任务“カンの精气を求めて”，委托内容要求去“沈默の荒野”找存盘点附近的マイア对话。			

分支任务：沈默の荒野

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
一攫千金は梦じゃない!	マイア（沈默の荒野存盘点）	抵达ルハルト高原以后	神の目、感电防御、7000EXP
说明:需要先完成任务“沈默の荒野へ”，委托人要求击败的BOSS在荒野南部地区，使用“カンの精气”可以将其召唤出来。BOSS实力不俗，是一场苦战。			

分支任务：デュナン平原

任务名	委托人（地点）	触发时期	报酬
复仇の锁を断ち切り…	管理人の息子（休憩所）	ファントムブレード、	3000EXP
说明:需要先完成任务“リベンジ・シーフ”，去“レインボルト废墟”找到デュナンシーフ并与其对话即可完成该委托。			

最终迷宫 ラ・ストラダ

流程

①最终迷宫的第一片区域被划分为三个部分，依次为“知恵の区域”、“英知の区域”、“知虑の区域”。这里场景内的敌人是不断出现的，利用对应的属性攻击在场景内同时生成2个以上的卦，这样才能启动平台上各种属性的“器”，这是激活平台之间通道的惟一方法。详细通行方法参见下图中的标识与注解：



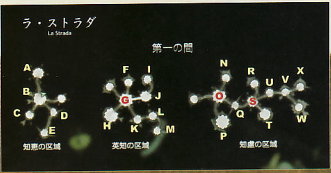
知恵の区域



B处操作“雷の器”→C处宝箱“永久の肩当”→A处操作“火の器”→B处操作“雷の器”→D处宝箱“苏生水”→E处进入“英知の区域”。

英知の区域

G处操作“雷の器”→F处宝箱“战士の咆哮”→J处操作“火の器”→I处宝箱“幻想拳”→G处操作“水の器”→H处操作“风の器”与“火の器”→G处操作“水の器”→K处宝箱“キュアフラワー(3)”→L处宝箱“万能药”→M处进入“知虑の区域”。



知虑の区域

O处操作“风の器”→N处宝箱“雨师弓”→P处操作“雷の器”与“水の器”→Q处宝箱“攻击LV5”→U处宝箱“防御LV5”→V处宝箱“抵抗LV5”→X处宝箱“カンの节制”→P处操作“水の器”→S处操作“火の器”→R处宝箱“黄金のクローバー”→T处操作“火の器”→W处进入第一休息室。

地形卡位 游戏中地形存在高低差，部分场景中还有障碍物，有时同伴会被卡住。虽然场景相距较远同伴会被自动传送，但如果同一场景内和敌人打了半天才发现同伴被卡在后方不能行动，那样就比较吃亏了。不过地形卡位对于敌人同样有作用，一些体型大的敌人可以通过此方法将其活活屈死。

②在第一休息室稍事调整并存盘，通过传送装置前往"ヒュアレンの部屋"发生BOSS战。其攻击套路和第一次大体相同，我方依然是先破坏其各个部位再进攻本体，一定时间后他会躲到结界后回复HP并放出杂兵，此时一定要尽快消灭杂兵并破坏结界。胜利后得到"风极の杖"、"完全无欠"、"圣天使のブローチ"；

③最终迷宫的第二块区域分为"勇气"、"勇猛"以及"真猛"三个部分，ゼフィ离队接受试练，我方其他队员要阻止场景内的光球向其靠近（10次以内），撑过画面中央表示的限制时间，试炼就算是成功。试炼时最重要的是拿到场景内如下列出的宝箱，而试炼本身是否成功倒不重要，因为失败了可以反复挑战。每完成一项试炼就通过传送装置前往下一区域进行试炼。

■勇气の区域（3个宝箱）：精神LV5、万物リュック、カンの奇迹；

■勇猛の区域（4个宝箱）：体力LV5、防御LV5、スーパーノバ、プラチナカモンド；

■真勇の区域（6个宝箱）：スタミナ回复LV5、万能药、スタミナLV5、苏生水、金刚夜叉刀、克服の意志。



BOSS シュエンザイト

作为最终BOSS之前的热身，本场战斗的难度并不算高。先破坏武器和防具，战斗中注意其攻击的对象，遇到危险可以适当撤退，不要一直被BOSS连击。有了之前宝箱中拿到的"カンの节制"，随便使用两个究极奥义应该就能轻松解决战斗。

④在第二休息室调整之后可以通过传送点去"クレアの部屋"与其进行BOSS战。先分别用ジュトとアルゴ的固有技将她的武器和防具破坏，之后的打法则和之前一样。防御力以及HP高的角色顶在前面，ゼフィ在后方不停回复。以玩家现阶段的实力，两三次究极奥义应该就能解决战斗，难度没有以前高。胜利后得到"フェイト"、"オーロラの腕轮"、"太阳水晶"；

⑤到了最终迷宫的第三个区域，如果之前已经完成了"王の证"相关的分支任务，那么这里则可以直接拿完宝箱去打最终BOSS。如若没有，则需要逐个击败4个属性房间内的中BOSS，打完就是最终决战——シュエンザイト、ストラス两连战。

最终BOSS ストラス

最终BOSS的攻击花样就比较多了。玩家首先要分别将他的两只手腕破坏，此时BOSS的招式威力并不大。完全破坏手腕后，就集中攻击BOSS的本体，究极奥义蓄满就直接放。单体威力颇大的激光攻击中了之后要及时后退以防被连击，战斗中保持回复队员在远离BOSS的地方待命便无大碍。比较麻烦是BOSS会使用播撒灾厄种的招式，此时会影响我方回复技能的使用，这段时间内要消耗不少道具。而当BOSS的两只手腕回复后，其本体会慢速回复HP，玩家再重复以上打法就能迎来最终的胜利。





全成就列表 Achievement



本作的成就难度到940点为止都不高。剩下的60点是完成全任务以及取得全细工配方，这两个其实是一回事儿，没有攻略的情况下还是有点难度的，不过现在大家可以照着我们的攻略。

另外需要注意的是全流派制霸的12个成就，正常情况下一周目是无法达成这个目标的。如果想在一周目搞定，除了要善于用增加技能点数的装备之外，还要尽量把技能点数攒起来先不使用。等到攒到一定程度后先记录，然后学满一种流派取得成就，之后再读档。如此一来便可在一周目内达成全流派制霸的成就了。



成就名	达成方法	点数
风见岛の海岸攻防战终了	剧情自动获得	10
老狐峡谷作战终了	剧情自动获得	20
コマ・タレ攻防战终了	剧情自动获得	30
デュナン丘作战终了	剧情自动获得	40
ルハルト盆地作战终了	剧情自动获得	50
最初のクエストクリア	完成第1个任务	5
クエスト10个クリア	完成10个任务	5
クエスト50个クリア	完成50个任务	10
クエスト80个クリア	完成80个任务	20
クエストオールクリア	完成所有任务	30
ジュト、ゼフィの连携奥义	学会朱特和泽菲的合体技	10
スタイルマスター：片手剑	学完朱特的单手剑流派的全部技能	30
スタイルマスター：两手剑	学完朱特的双手剑流派的全部技能	30
スタイルマスター：ハンマー	学完阿尔戈的锤流派的全部技能	30
スタイルマスター：斧	学完阿尔戈的斧流派的全部技能	30
スタイルマスター：ロッド	学完泽菲的杖流派的全部技能	30
スタイルマスター：扇	学完泽菲的扇流派的全部技能	30
スタイルマスター：火炎球	学完克罗塞尔的火炎球流派的全部技能	30
スタイルマスター：ナックル	学完克罗塞尔的拳击流派的全部技能	30
スタイルマスター：アロマ	学完塞蕾斯汀的香料流派的全部技能	30
スタイルマスター：弓	学完塞蕾斯汀的弓流派的全部技能	30
スタイルマスター：刀	学完露的刀流派的全部技能	30
スタイルマスター：手里剑	学完露的手里剑流派的全部技能	30
初めて「强化」を实践	第1次强化武器	5
レシピ1个入手	拿到第1个细工配方	5
レシピ6个入手	拿到6个细工配方	10
全レシピ入手	拿到全部细工配方	30
チェーンブレイク初级者	CHAIN BREAK累计100次	10
チェーンブレイク中级者	CHAIN BREAK累计300次	30
チェーンブレイク上级者	CHAIN BREAK累计500次	50
ベルフォートからの脱出成功	剧情自动获得	60
ルハルト高原进击成功	剧情自动获得	70
ゲームクリア	将游戏通关	80
ゼフィ、ルウの连携奥义	学会泽菲和露的合体技	10
アルゴ、セレスティンの连携奥义	学会阿尔戈和塞蕾斯汀的合体技	10
ジュト、クロセルの连携奥义	学会朱特和克罗塞尔的合体技	20
セレスティン、ルウの连携奥义	学会塞蕾斯汀和露的合体技	20



有人说“《SD高达G世纪》系列”的玩法实在是过于单调，而且游戏的难度也是越来越低。其实在我看来，除了众所周知的机体开发、设计和培养等环节之外，战斗中的各种战术其实也是相当值得研究的。一般来说，随着高等级机体被陆续开发出来，游戏的难度会逐渐降低，但如果为了刻意培养一些“旁门左道”的低等级杂兵机，游戏的难度可就不是一点半点的高了。对于本作，如果你觉得作为基本的三个章节（也可以称之为“世代”）的关卡难度太低，那么不妨尝试一下挑战隐藏的EX关卡，挑战度可是相当高的！

文编 炎骑士 美编 忽悠悠

SD高达G世纪 战争	NBGI/Tom Create	策略
多机种	SD GUNDAM G GENERATION WARS	日版
	2009年8月6日 1人	6980日元
	对应机种为Wii及PS2	对应玩家年龄：全年龄

实用技术 攻略透解

流程介绍

コロニー武斗传

STAGE 1 デビル包围网を突破せよ



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭／シャッフル同盟任何1人被击破／シュバルツ被击破（前期）
◆WARS TRIGGER 1：选用ドモン将マスター・アジア击破
◆WARS TRIGGER 2：选用MASTER机体将シャギア、オルバ击破
◆达成WT 1后，フロスト兄弟率部于地图下端登场
◆达成WT 2后，东方不败率部于地图上端登场
◆要点：东方不败的地图武器“超级霸王电影弹”威力和杀伤范围都很可观，尽量在1回合以内将其击退；击退フロスト兄弟的同时，シャッフル同盟四人也会撤退；デビルガンダム拥有可以护身的地图武器和命中率极高的远射型武器，且每回合会自动恢复10%的HP；两个ガンダムヘッド每回合会自动恢复5%的HP和EN；敌方的ガンダムヘッド扮演战舰的角色，将其破坏可以捕获依附其存在的デスアーミー。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ	WB 1
オルバ・フロスト	ガンダムアシュタロン	WB 1
东方不败マスター・アジア	マスターガンダム	WB 2
キョウジ・カッシュ	デビルガンダム	WB 2
ミケロ・チャリオット	ネロスガンダム	WB 2
ジェントル・チャップマン	ジョンブルガンダム	WB 2

GENERATION Ⅱ

アナザー ジェネレーション

STAGE 2 复活のデビルガンダム



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭／シャッフル同盟任何1人被击破／シュバルツ被击破（初期）
◆WARS TRIGGER 1：选用ドモン将マスター・アジア击破
◆WARS TRIGGER 2：选用ドモン将デビルガンダム击破
◆达成WT 1后，キョウジ・カッシュ及アレンビー・ビアズリー以敌人身分率部登场，レイン・ミカムラ则以己方援军形式出现
◆达成WT 2后，东方不败率先登场，随后アリー・アル・サーシェス率部于地图上端登场
◆要点：由于作为友军的シャッフル同盟4人会出现在敌群中，所以玩家务必要第一时间与其汇合，以免4人遭到围攻；敌方初期的ガンダムヘブンズソード和グランドガンダム及随后的デビルガンダム具备每回合可回复10%的HP和EN的机能，ウォルターガンダム及ガンダムヘッド每回合回复5%；由于引发第一次WARS BREAK后レイン出现的位置过于靠近敌人，所以最好事先将部分兵力部署在地图中部靠下的位置；デビルガンダム所处地势较高，建议尽量用具备飞行能力的对其发起攻击，以免受到地形制约；进入黄金模式的マスターガンダム拥有威力极其变态的地图武器“石破天惊拳”，注意回避。

我方增援角色	座机	所属批次
レイン・ミカムラ	ライジングガンダム	WB 1

敌方主要增援角色	座机	所属批次
キョウジ・カッシュ	デビルガンダム	WB 1
ウォルターガンダム	アレンビー・ビアズリー	WB 1
东方不败マスター・アジア	マスターガンダム（黄金模式）	WB 2
アリー・アル・サーシェス	アグリッサ	WB 2

©创通・サンライズ・毎日放送

STAGE 3 决战！デビルガンダムコロニー



◆胜利条件：消灭全部敌人／击破デビルガンダム（最终）
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ドモン被击破
◆攻略条件：（ドモン以外）シャッフル同盟任意成员到达デビルガンダムコロニー（蓝色区域）
◆ WARS TRIGGER 1：ドモン率先到达デビルガンダムコロニー
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将サーシェス击破
◆达成 WT 1后，アリー・アル・サーシェス率部于初始地图下端登场
◆达成 WT 2后，フロスト兄弟率部于初始地图下端登场
◆要点：如果令ドモン率先到达蓝色区域，那么アリー・アル・サーシェス就会在触发情节后率部登场，否则仅有固定的敌方角色出现，全灭敌人之后自动过关；新增地图中的暴雷（デスボール）会以地图武器的形式对ドモン等人展开自爆攻击；フロスト兄弟部队中的巨型 MA パトゥーリア拥有射程较远且威力极大的地图武器，注意回避，フロスト兄弟的连携攻击威力可观，小心应付；フロスト兄弟中任意一人被击破，二人便会立刻脱离战场，击破兄弟俩只能依靠战舰的复数射击或地图武器；对付最终形态デビルガンダム时切忌用地图武器“超级霸王电影弹”，攻击无效化。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アリー・アル・サーシェス	ガンダムスローネツヴァイ	WB 1
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	WB 2
オルバ・フロスト	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	WB 2

アフターコロニー

STAGE 1 流血へのシナリオ



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ヒイロ被击破／デュオ、トロワ、カトル及五飞任意 1 人被击破／限定时间内没有将所有导弹发射台破坏（WB 2）
◆攻略条件：5 回合以内将全部导弹发射台破坏（WB 2）
◆ WARS TRIGGER 1：选用ヒイロ将ノベンタ击沉
◆ WARS TRIGGER 2：选用ヒイロ将ゼクス击落
◆达成 WT 1后，ゼクス与ノイン率部以敌方身分于地图上下两端登场
◆达成 WT 2后，ジェリド・メサ率部出现在地图四周，同时出现若干导弹发射台
◆要点：前期战斗中的敌方杂兵数量较多，只有确保五人集中才可以有效避免遭到围攻；トールギス相对比较难对付，需要集中五人的火力发动支援攻击来对付；在限定回合内击破出现的导弹发射台便会直接过关，因此要抓紧时间清理登场的敌人。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ゼクス・マーキス	トールギス	WB 1
ルクレツィア・ノイン	エアリーズ	WB 1
ジェリド・メサ	マラサイ	WB 2

STAGE 2 亡国の肖像



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ゼクス被击破
◆ WARS TRIGGER 1：令ゼクス击破 3 座ビーム炮
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ブラン击破
◆达成 WT 1后，ロザミヤ与ブラン率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，フォウ・ムラサメ与ベン・ウッダー于地图顶端登场
◆要点：由于地形因素，最好多派具备飞行能力的机体出战；初期的固定炮台射程较远，建议采取围攻方式从外围逐个击破；サイコ・ガンダム不仅皮糙肉厚，而且具备抵消光束攻击的I力场，只有用格斗和实弹系武器才能对其造成有效伤害。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ブランブルターク	アッシマー	WB 1
ロザミア・バダム	ギャプラン	WB 1
フォウ・ムラサメ	サイコ・ガンダム	WB 2
ベン・ウッダー	スードリ	WB 2

STAGE 3 ガラスの王国

◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ヒイロ、カトル、ノイン任何 1 人被击破



◆ WARS TRIGGER 1：选用ヒイロ将ゼクス击落
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ジェリド・メサ击破
◆达成 WT 1后，ジェリド・メサ率部于新增地图登场
◆达成 WT 2后，トリニティ三兄妹于初始地图顶端登场
◆要点：任何射击类武器对敌方的机动木偶ビルゴ均无效，只有用格斗类武器才能对其造成伤害；トリニティ三兄妹的单人实力虽然不算很高，但连携攻击却不可轻视；将トリニティ三兄妹中任意 1 人击破，其他 2 就会立刻撤退。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ジェリド・メサ	バイアラン	WB 1
ヨハン・トリニティ	ガンダムスローネアイン	WB 2
ミハエル・トリニティ	ガンダムスローネヴァイ	WB 2
ネーナ・トリニティ	ガンダムスローネドライ	WB 2

STAGE 4 バルジ攻防战



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ミリアルド被击破
◆ WARS TRIGGER 1：ミリアルド与バルジ改发生战斗
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ジェリド、マウアー二人击破
◆达成 WT 1后，バスク・オム率部于地图左端登场
◆达成 WT 2后，トリニティ三兄妹携ガンダムアクエリアス于地图右端登场
◆要点：敌方的バルジ炮（地图武器）威力极大，要尽可能避免从正面接近；当引发第 1 次 WARS BREAK 之后最好先将地图右端的バルジ炮破坏，否则就会遭到敌人的两侧夹击。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
バスク・オム	アレキサンドリア	WB 1
ジェリド・メサ	ガブスレイ	WB 1
マウアー・ファラオ	ガブスレイ	WB 1
ヨハン・トリニティ	ガンダムスローネアイン	WB 2
ミハエル・トリニティ	ガンダムスローネヴァイ	WB 2
ネーナ・トリニティ	ガンダムスローネドライ	WB 2
アンチMDシステム	ガンダムアクエリアス	WB 2

STAGE 5 激突する宇宙



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ヒイロ被击破／デュオ、トロワ、カトル及五飞任意 1 人被击破
◆ WARS TRIGGER 1：选用将ヒイロヴァイエイト、メリクリウス破坏
◆ WARS TRIGGER 2：选用五飞将トレーズ击破
◆达成 WT 1后，ミリアルド率部于新增地图一登场，トレーズ与アレハンドロ以第三方势力的形式率部于新增地图二登场
◆达成 WT 2后，バスク・オム率部于初始地图上端登场
◆要点：战场上最初的主要敌人为配备有格斗类武器的ビルゴII，由于这些机动木偶无法用射击类武器攻击，所以只能采取硬碰硬的战术，战斗过程中要特别注意返回战舰补给；触发第 1 次 WARS BREAK 后，五飞独自出现在トレーズ所在的地图，由于敌我战力悬殊，建议将我方主力部队与五飞同时向第一张新增地图集中移动；由于三方势力相互敌对，所以为了确保トレーズ不被敌方击破（引发第 2 次 WB 的关键性角色），要优先对付ミリアルド的部队；敌方的アルヴァトーレ及随后出现的アルヴァアロン拥有威力巨大的地图武器，注意避开其攻击轴线；ヤザン率领的ハンブラビ小队拥有杀伤力较大的连携攻击，注意不要单机贸然前突。

地图武器的妙用 诸如ターンX等机体的地图武器虽然不会对敌人造成伤害，但却可以在瞬间将目标的 EN 耗尽，而且该地图武器的射程范围是全屏。只要事先将己方其他机体收入战舰，然后让ターンX这类霸道的机体在地图上来这么一下，接下来就算不用我说，你也知道该干什么了吧！

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ミリアルド・ピースクラフト	ガンダムエピオン	WB 1
トレーズ・クシュリナーダ	トールギスⅡ	WB 1
アレハンドロ・コーナー	アルヴァトーレ（アルヴァアロン）	WB 1
バスク・オム	ドゲス・ギア	WB 2
ジェリド・メサ	バウンド・ドック	WB 2
ヤザン・ゲーブル	ハンブラビ	WB 2
ラムサス・ハサ	ハンブラビ	WB 2
ダンケル・クーパー	ハンブラビ	WB 2

アフターウォー

STAGE 1 作战は一刻を争う



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ガロード被击破／ジャミル被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用ガロード将オルバ击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将フロスト兄弟之中的任意 1 人击破
◆达成 WT 1后，敌方フロスト兄弟及フォン・アルタネイディヴ率部于地图中央登场，ウィッツ・スー及ロアビィ・ロイ作为我方援军于地图下端登场
◆达成 WT 2后，敌方增援パトリック・コーラサワー率部于地图上端登场
◆要点：引发第 1 次 WARS BREAK 后，敌方阵营中的グランディーネ拥有全范围大威力地图武器，注意回避；フロスト兄弟的连携攻击威力较大，切忌单机与之对抗；击破フロスト兄弟之中的任意 1 人都会导致两人撤退，两人在此处对地图武器有绝对抗性，因而无法同时击破。

我方增援角色	座机	所属批次
ウィッツ・スー	ガンダムエアマスター	WB 1
ロアビィ・ロイ	ガンダムレオパルド	WB 1

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ	WB 1
オルバフ・ロスト	ガンダムアシュタロン	WB 1
フォン・アルタネイディヴ	グランディーネ	WB 1
パトリック・コーラサワー	AEUイナクト（デモカラー）	WB 2

STAGE 2 15年目の亡灵

◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ガロード被击破／ジャミル被击沉
◆攻略条件：令ガンダム DX 坚持 3 回合（初期）
◆ WARS TRIGGER 1：在ガンダム DX 起动前得分超过 5000 点



◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将フロスト兄弟之中的任意 1 人击破
◆达成 WT 1后，フロスト兄弟于初始地图右端登场，其余敌方增援部队于新增地图右端登场
◆达成 WT 2后，セルゲイ・スミルのフ和ソーマ・ピーリス率部于地图左端登场
◆要点：由于ガンダム DX 暂时无法行动，所以我方增援部队要第一时间接近ガンダム DX 并展开防守战；第 2 回合，地图右端会出现第一批敌方增援；第 3 回合，地图中央上下两端会出现第二批敌方增援；与前一关相同，击破フロスト兄弟之中的任意 1 人都会导致两人撤退，且无法用地图武器战术来同时击破；由于引发第2次WARS BREAK后的敌方援军出现位置距离己方战舰フリーデン较近，因此建议事先保留一部分兵力为其护卫；セルゲイ・スミルのフ与ソーマ・ピーリス中的任意 1 人被击破，其余一方都会立刻撤退。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ	WB 1
オルバフ・ロスト	ガンダムアシュタロン	WB 1
セルゲイ・スミルのフ	ティエレン高机动B型	WB 2
ソーマ・ピーリス	ティエレンタオツー	WB 2

STAGE 3 D.O.M.E.



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ガロード被击破／ジャミル被击破／サラ被击沉／ザイデル到达月面基地（初期）
◆ WARS TRIGGER 1：选用ガロード将ガーベラ（ザイデル）击沉
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将フロスト兄弟击破
◆达成 WT 1后，フロスト兄弟以第三方势力的身分率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，カティ・マネキン率部于地图下端及两侧登场
◆要点：フロスト兄弟登场时所驾驶的机体是原有的强化形态，因此其连携攻击威力更大；フロスト兄弟依然对地图武器有抗性，但两人不会再撤退；引发第 2 次 WARS BREAK 之前最好将地图上方的敌人清理干净，否则接下来会面临被全面包围的不利局面。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	WB 1
オルバ・フロスト	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	WB 1
パトリック・コーラサワー	GN-X	WB 2
セルゲイ・スミルのフ	GN-X	WB 2
ソーマ・ピーリス	GN-X	WB 2
カティ・マネキン	ヴァージニア	WB 2

地球光・月光蝶

STAGE 1 ノックス崩坏



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ロラン被击破
◆ WARS TRIGGER 1：令ロラン与ハリー交战
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将コレン击破
◆达成 WT 1后，コレン・ナンダー率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，マシュマー・セロ率部于地图下端登场
◆要点：初期敌方阵营中有两台实力较强的ウォドム，建议先解决掉它们再去触发第 1 次 WARS BREAK；ロラン与ハリー不仅会触发 WARS BREAK，还会导致ハリー率领的亲卫队立刻撤退。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
コレン・ナンダー	イーゲル	WB 1
ブルーノ	ゴッゾー	WB 1
ヤコップ	ゴッゾー	WB 1
マシュマー・セロ	ガルスJ	WB 2
ゴットン・ゴー	エンドラ	WB 2

STAGE 2 ウィルゲム离陆

◆胜利条件：消灭全部敌人／8 回合以内坚守ウィルゲム
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ロラン被击破／グエン被击沉



◆ WARS TRIGGER 1：选用ハリー将ホウ击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将マシュマー击破
◆达成 WT 1后，マシュマー・セロ及キャラ・スーン率部于地图上端登场
◆达成 WT 2后，ウルベ・イシカワ率部登场
◆要点：我方在战斗初期处于四面受敌的不利局面，此时不要急于前冲，而是先集中兵力将两侧的敌人消灭；敌方的ウォドム机型均配备有射程较远的地图武器，要阻止其接近己方的护卫目标；ウィルゲム在 8 回合之后便会起飞，要想触发第 2 次 WARS BREAK 并消灭全部敌人就要抓紧时间；敌方ウルベ・イシカワ的增兵主要集中在地图下端，建议事先在此处布置一定数量的兵力。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
マシュマー・セロ	ハンマ・ハンマ	WB 1
キャラ・スーン	Rジャジャ	WB 1
ウルベ・イシカワ	ファントマ	WB 2

实用技术 攻略透解

STAGE 3 月世界の门



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ロラン被击破／ムロン被击破／ゲエン被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：选用ロラン将ステロ击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用ロラン将フル击破

◆达成 WT 1后，フル率领量产型キュベレイ部队于地图中央登场

◆达成 WT 2后，ウルベ・イシカワ率部于地图上端登场

◆要点：战斗初期，ロラン与ムロン等4人处于被敌人两面夹攻的局面，此时一方面要迅速令4人会合以提高整体战斗力，另一方面玩家的原创部队则要抓紧时间赶来救援；随フル登场的量产型キュベレイ会将地图中央地区围住，所以我军事先最好保持在地图上端的位置，以免遭到围攻。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
プル	キュベレイMK－II	WB 1
ウルベ・イシカワ	ファントマ	WB 2

STAGE 4 冲击の黑历史

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ロラン被击破／ソシエ被击破／ミハエル被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：选用ロラン将ステロ击破

◆ WARS TRIGGER 2：令ロラン与ギンガナム交战

◆达成 WT 1后，ギンガナム率部于玩家原创部队所在地图的上端登场，ロラン于地图下端出现，ソシエ所在地图下端出现敌方增援

◆达成 WT 2后，ハリー于ソシエ所在地图登场作为己方援军，敌方增援也一同出现，マシュマー率部于玩家原创部队所在地图上端登场

◆要点：战斗初期，ロラン等人遭到敌方包围且无法与玩家原创部队会合，因此要以防守为主；玩家原创部队所处地图上的敌方机体ズサン会优先发射地图武器，注意回避；バンデット对物理攻击有一定的抗性且会自动恢复10% 的 HP，ターンX则具备抵御光束武器的I力场，且每回合自动恢复5% 的 HP；满足引发第2次 WARS BREAK 的条件时，是否将ターンX击破的差别仅在于随后部分对话内容的不同。



我方增援角色	座机	所属批次
ハリー	ゴールド・スモー	WB 2

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ギム・ギンガナム	ターンX	WB 1
メリーベル・ガジット	バンデット	WB 1
マシュマー・セロ	ザクIII改	WB 2
イリア・パゾム	リゲルグ	WB 2
キャラ・スーン	ゲーマルク	WB 2
ニー・ギーレン	ガズアル	WB 2
ランス・ギーレン	ガズエル	WB 2

STAGE 5 月光蝶

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ロラン被击破／フィル被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：令ロラン与ギンガナム交战

◆ WARS TRIGGER 2：选用ロラン将ゲエン击破



◆达成 WT 1后，ターンX重新出现在地图右端，同时敌方援军也于右端登场

◆达成 WT 2后，ウルベ・イシカワ率部于地图左端登场

◆要点：战斗开始时，我方战舰ソレイユ处于敌方的包围之中，此时应先由后续部队从ソレイユ身后打开缺口，然后令战舰退入我方阵营之中以免遭到攻击；触发第1次 WARS BREAK 之后重新登场的ターンX能力得以解放，拥有极为强悍的武器"月光蝶"；当我方接近敌阵后，敌方会出现一批增援；随ウルベ・イシカワ登场的敌人会将出现在地图的左、上、下三个方向，建议先将前期敌人清理干净，然后适当调整兵力配置，以免己方战舰的弱点暴露在敌人的火力之下；グランドマスターガンダム拥有护身形式的地图武器，切忌接近。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ギム・ギンガナム	ターンX	WB 1
ゲエン・サード・ラインフォード	サイコ・ガンダム	WB 1
ミハエル・ゲルン	ウィルゲム	WB 1
ウルベ・イシカワ	グランドマスターガンダム	WB 2

GENERATION Ⅲ

ニュー ジェネレーション

コズミック・イラ

STAGE 1 崩坏の大地



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／キラ被击破／マリュー被击沉

◆攻略条件：

◆ WARS TRIGGER 1：令キラ与アスラン交战

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将クルーゼ击破

◆达成 WT 1后，クルーゼ率部于地图下端登场

◆达成 WT 2后，シャア率部于地图下端登场

◆要点：キラ默认驾驶的是只有基本武装的ストライクガンダム，建议在战斗开始后立刻返回母舰进行换装；如果率先击破クルーゼ，那么他的部队就会立刻撤退；

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ラウ・ル・クルーゼ	シグー	WB 1
フレドリック・アデス	ヴェサリウス	WB 1
シャア・アズナブル	シャア专用ザク II	WB 2
ドレン	ファルメル	WB 2

STAGE 2 宇宙に降る星

◆胜利条件：消灭全部敌人／坚守アークエンジェル号8回合

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／

◆ WARS TRIGGER 1：选用キラ将アスラン击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将ヴェサリウス（クルーゼ）击沉



◆达成 WT 1后，クルーゼ于地图上端登场

◆达成 WT 2后，セルゲイ・スミルノフ及ソーマ・ピーリス率部于地图下端登场

◆要点：アークエンジェル号无法作任何行动，必须保护它的绝对安全；本次作战限制在8个回合之内，8回合之后自动过关；第三回合，地图上下两端会出现一批敌方增援。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ラウ・ル・クルーゼ	ヴェサリウス	WB 1
セルゲイ・スミルノフ	ティエレン宇宙型	WB 1
ソーマ・ピーリス	ティエレンタオツー	WB 2

Wガンダムゼロ（EW） 这台机体的光束破坏炮有着极为恐怖的杀伤力，不过因为以往作品中的该机初始 EN 存量过小，导致使用度不高。不过在本作中，该机的初始 EN 存量非常可观，绝对是游戏中期作为 MASTER 机的首选机型。

STAGE 3 舞い降りる剣

◆胜利条件：マリュー到达安全区域（蓝色标识）
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭 / マリュー被击沉 / マリュー没能在限定时间内到达安全区域 / キラ被击破（登场之后）
◆攻略条件：マリュー在 15 回合以内到达安全区域
◆ WARS TRIGGER 1：令ムウ与クルーゼ交战
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将グラハム击破
◆达成 WT 1 后，敌方增援グラハム・エーカー率部于地图下端蓝色标识区域登场
◆达成 WT 2 后，敌方增援ガルマ・ザビ率部于地图下端登场



◆要点：本次作战的战场地形以水为主，为了加快移动速度，最好为所有出战角色配备具备空中适应性的机体，且空中适应性最好在 C 以上；第四回合，キラ以我方援军身分于地图中央登场登场；グラハム部队登场后会立即冲向我方部队，注意回避グラハム三人组的连携攻击；グラハム被击破后，他率领的部队会立即撤退；ガルマ出现位置位于蓝色区域下方，如果想要击退他，就要注意不能让マリュー事先进入蓝色区域；将ガルマ搭乘的ガウ击破，有机会捕获此处登场的敌机アッザム，但整个过程中要留意回避アッザム的 EN 削减型地图武器。

我方增援角色	座机	所属批次
キラ・ヤマト	フリーダムガンダム	—

敌方主要增援角色	座机	所属批次
グラハム・エーカー	グラハム专用ユニオンフラッグカスタム	WB 1
ダリル・ダッジ	ユニオンフラッグカスタム	WB 1
ハワード・メイスン	ユニオンフラッグカスタム	WB 1
ガルマ・ザビ	ガウ	WB 2
アッザム	ジオン兵	WB 2

STAGE 4 暁の宇宙へ

◆胜利条件：消灭全部敌人 /6 回合以内坚守アークエンジェル号 /9 回合以内坚守クサナギ号
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭 / キラ被击破 / マリュー被击沉 / キサカ被击沉 / アスラン被击破（登场之后）
◆攻略条件：
◆ WARS TRIGGER 1：选用キラ将オルガ、クロト及シャニ任意 1 人击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用キラ将ヨハン、ミハエル及ネーナ任意 1 人击破
◆达成 WT 1 后，アスラン以己方援军身分登场，トリニティ三兄妹于地图左端登场，另一批敌方增援于地图右端登场
◆达成 WT 2 后，敌方增援グラハム率部于地图右端登场
◆要点：被固定在发射台上的我方两艘战舰无法行动，需要尽全力护卫；如果要想引发两次 WARS BREAK 并消灭全部敌人，就要在クサナギ号发射、即 9 回合以内迅速行动；敌方初期的高达三机小队中任意1人被击破都会导致其他 2 人迅速撤退；



高达三机小队中，シャニ驾驶的フォビドゥンガンダム可完全抵消光束攻击，且三机均具备物理攻击抗性；トリニティ三兄妹的机体对地图武器有抗性，且任意 1 人被击破后其余 2 人会立刻撤退；アークエンジェル发射后，地图上下两端会出现一批敌方增援；グラハム的部队机体均具备光束武器抗性。

我方增援角色	座机	所属批次
アスラン・ザラ	ジャスティスガンダム	WB 1

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ヨハン・トリニティ	ガンダムスローネアイン	WB 1
ミハエル・トリニティ	ガンダムスローネツヴァイ	WB 1
ネーナ・トリニティ	ガンダムスローネドライ	WB 1
グラハム・エーカー	グラハム专用ユニオンフラッグカスタム	WB 2
ダリル・ダッジ	オーバーフラッグ	WB 2
ハワード・メイスン	オーバーフラッグ	WB 2

STAGE 5 終末の光

◆胜利条件：消灭全部敌人



◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭 / キラ被击破 / アスラン被击破 / ラクス被击沉 / マリュー被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：选用アークエンジェル将ドミニオン击沉
◆ WARS TRIGGER 2：令キラ与クルーゼ交战
◆达成 WT 1 后，敌方クルーゼ率部于地图上端登场，セルゲイ及ソーマ则率部出现于地图下方
◆达成 WT 2 后，シャア・アズナブル率部于地图上端登场，グラハム・エーカー单机于地图下端登场
◆要点：我方初始位置十分不利，由于前方有强力机体，所以应优先对付地图下方的第三方势力（地球连合军）；シャア・アズナブル登场时驾驶的大型机动装甲ノイエ・ジール II配备有 I 力场发生器，具有强大的攻防能力，グラハム虽然是单机出现，但此时具备超强气，攻击力同样不可小视；与シャア伴行的敌方ゲルググJ 拥有地图武器，如果己方单机前突则很有可能中埋伏。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ラウ・ル・クルーゼ	プロヴィデンスガンダム	WB 1
セルゲイ・スミルノフ	GN-X	WB 1
ソーマ・ピーリス	GN-X	WB 1
シャア・アズナブル	ノイエ・ジール II	WB 2
グラハム・エーカー	GNフラッグ	WB 2

ブレイク・ザ・ワールド

STAGE 1 砕かれた世界



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭 / アスラン被击破 / タリア被击沉 / メテオブレイカー被全部破坏
◆ WARS TRIGGER 1：选用アスラン将サトー击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将スティング、アウル及ステラ中任意 1 人击破
◆达成 WT 1 后，敌方增援于地图下端登场，ネオ・ロアノーク率部以第三势力身分于地图上端登场
◆达成 WT 2 后，ランスロー・ダーウェル率部以第三方势力的身分于地图下端登场
◆要点：战场上共有 4 台メテオブレイカー，敌人出现的位置距离其较近，我方在战斗开始后要迅速前冲，力求守住最前面的 3 台；触发第 1 次 WARS BREAK 之后登场的敌方高达三机小队拥有威力较强的连携攻击，且只要任意 1 人被击破就会令敌方全队撤离战场。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ネオ・ロアノーク	エグザス	WB 1
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 1
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 1
ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム	WB 1
ランスロー・ダーウェル	ランスロー专用グラウダ	WB 2

STAGE 2 ガルナハン攻略

◆胜利条件：消灭全部敌人 / 在 7 回合以内迎击敌军（基本目标）
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破 / 己方部队被全灭 / アスラン被击破 / タリア被击沉
◆ WARS TRIGGER 1：令アスラン与ゲルズゲー交战
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将カテジナ击破
◆达成 WT 1 后，カテジナ率部于地图下端登场



◆达成 WT 2后，触发原创剧情，随后敌方增援出现于地图上端，时间限制取消

◆要点：此战只有 7 回合的时间，时间一到就会自动过关；ゲルズゲー可以完全抵御光束武器和地图武器的攻击；战斗初期，我方战舰ミネルバ即遭受炮击，HP 仅剩 12000，需要特别保护；从第 2 回合起，敌方主炮（地图武器）会开始装填瞄准，次回合发射，此后每隔一回合发射一次，注意如果在敌方主炮第一次发射前将ゲルズゲー击破，那么也会自动过关；从第 3 回合起之后的 4 个回合，每过一回合地图上端就会出现一批敌方增援；触发第 2 次 WARS BREAK 后登场的敌方机体均拥有地图武器，整个攻击过程要注意避免进入敌人的攻击轴线。

我方增援角色	座机	所属批次
シン・アスカ	ソードインパルスガンダム	WB 2

敌方主要增援角色	座机	所属批次
カテジナ・ルース	ゲドラフ	WB 1
新连邦ニュータイプ兵	ガンダムX	WB 2

STAGE 3 激战海域

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／シン被击破／タリア被击沉



◆ WARS TRIGGER 1：令アスラン与キラ交战

◆ WARS TRIGGER 2：选用シン将タケミカズチ（トダカ）击沉

◆达成 WT 1后，キラ撤退，アスラン退出战斗，敌方增援于地图左右两端登场，其中右侧会出现高达三机小队

◆达成 WT 2后，敌方增援于新增地图上端出现

◆要点：本次的战场地形以水为主，要尽可能多派可以飞行的机体出战；战斗初期，キラ以第三方势力身分登场，势力不容小视；触发第 1 次 WARS BREAK 后，建议优先对付地图右端出现的敌方增兵。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 1
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 1
ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム	WB 1
－	ガンダムベルフェゴール	WB 2

STAGE 4 追い詰められた

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／シン被击破／タリア被击沉

◆ WARS TRIGGER 1：选用シン将スティング击破

◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将スウェン击破

◆达成 WT 1后，敌方增援スウェン・カル・バヤン率部于地图上端登场

◆达成 WT 2后，敌方出现 4 艘皮糙肉厚的战舰



◆要点：敌方的 5 台デストロイガンダム不仅皮糙肉厚，而且具备两种不同形式的大威力地图武器，对付它们只能采取逐个击破的战术，切忌贸然接近；デストロイガンダム和ザムザザー可以完全抵消光束武器的攻击；敌方最后登场的 4 艘战舰虽然实力一般，但火力射程却相当远，我方实力较差的机体要注意回避。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
スウェン・カル・バヤン	ストライクノワール	WB 1
ミューディー・ホルクロフト	ブルデュエル	WB 1
シャムス・コーザ	ヴェルデバスター	WB 1

STAGE 5 报复の巢

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／ミネルバ所属任意成员被击破／シン或レイ没能在 6 回合以内到达ダイダロス基地／没能在限定回合以内将ジブリール击沉（WB 1）



◆攻略条件：シン或レイ在 6 回合以内到达ダイダロス基地（蓝色标识）／在 3 回合以内将ジブリール击沉（WB 1）

◆ WARS TRIGGER 1：令シン到达最初的ダイダロス基地

◆ WARS TRIGGER 2：选用シン将ガーディ・ルー（ジブリール）击沉

◆达成 WT 1后，敌方增援ジブリール率部于地图上端登场，我方增援亦于上端登场，敌方另一批增援于地图下方出现（クロノクル、カテジナ）

◆达成 WT 2后，时间限制取消，フロスト兄弟率部于地图上端登场

◆要点：本关的前半段同样对战斗时间有严格的限定，因此建议指派移动速度较高的机体出战；我方部队与敌阵中的ゲルズゲー交战后，敌方会出现 3 台デストロイガンダム，注意事先不要将队伍布置得过为密集，否则无法避开对方的地图武器轰击；クロノクル和カテジナ出现后不用急于应付，他们的部队会自动向上移动；

我方增援角色	座机	所属批次
ルナマリア・ホーク	ブラストインパルスガンダム	WB 1

敌方主要增援角色	座机	所属批次
クロノクル・アシャー	リグコンティオ	WB 1
カテジナ・ルース	ゴトラタン	WB 1
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ	WB 2
オルバ・フロスト	ガンダムアシュタロン	WB 2

ソレスタルビーイング

STAGE 1 变革の樱

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／刹那被击破

◆ WARS TRIGGER 1：得分达到 3000 点

◆ WARS TRIGGER 2：选用刹那将グラハム击破

◆达成 WT 1后，グラハム率部于地图上端登场

◆达成 WT 2后，スティング率部于地图下端登场



◆要点：初期的战斗基本上毫无难度，只要灵活运用支援攻击就可以很轻松地令得分达到 3000 点；敌方高达三机小队中任意 1 人被击破都会导致小队全员撤退。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
グラハム・エーカー	ユニオンフラッグ	WB 1
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 2
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 2
ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム	WB 2

STAGE 2 报われぬ魂

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭／我方ガンダム四机小队任意 1 人被击破



◆ WARS TRIGGER 1：选用刹那将コーラサワー击破

◆ WARS TRIGGER 2：令刹那与サーシェス交战

◆达成 WT 1后，アリー・アル・サーシェス率部于地图左端登场

◆达成 WT 2后，アンドリューバルトフェル

能力解放的フェニックスガンダム 对于渴望达成全机体收集的玩家来说，这台机体的重要程度自然是不必多说的。首先将初始的フェニックスゼロ开发成基本型フェニックスガンダム，随后再将其于ハロ进行设计即可得到目标机。至于ハロ的开发方式更是简单，任意一台 BASIC 机体都可以通过直接升级来开发成ハロ。

ド以敌方增援身分率部于地图右端登场

◆要点：《00》系的初期敌人实力较弱，本关虽然敌人数量众多，但并没有难点，只要保证4台重要机体不被敌人包围就不必担心被击破；由于アンドリュー・バルトフェルド的部队出现位置位于己方的背后，所以事先尽量将初期的敌人清理干净，以免腹背受敌。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アリー・アル・サーシェス	サーシェス专用AEUイナクトカスタム	WB 1
アンドリュー・バルトフェルド	ラゴゥ	WB 2

STAGE 3 大国の威信



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭／我方ガンダム四机小队任意1人被击破／スメラギ被击沉

◆WARS TRIGGER 1：令アレルヤ与ヒーリス交战

◆WARS TRIGGER 2：选用刹那将オルガ、クロト及シャニ中的任意1人击破

◆达成WT 1后，ナタル・バジルール率部于我方战舰所在初始地图登场

◆达成WT 2后，敌方援军ネオ・ロアノーク率部于初始地图新增区域下方出现

◆要点：我方战舰所在位置区域布满了障碍物，直接导致战舰无法行动，大型机体的行动也受到了限制；为安全起见，建议将另一张地图上的两台我方机体撤回到母舰周围；我方战舰フトレマイオス不仅行动受到限制，而且没有任何武装，因此一定要阻止敌人接近；敌方高达三机小队（オルガ・サブナック队）中的任意1人被击破，全队都会撤退。



敌方主要增援角色	座机	所属批次
オルガ・サブナック	カラミティガンダム	WB 1
クロト・ブエル	レイダーガンダム	WB 1
レイダーガンダム	フォビドゥンガンダム	WB 1
ネオ・ロアノーク	エゲザス	WB 2
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 2
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 2
ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム	WB 2

STAGE 4 統一されゆく世界

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭／我方ガンダム四机小队任意1人被击破

◆WARS TRIGGER 1：选用MASTER机体将セルゲイ击破

◆WARS TRIGGER 2：选用刹那将サーシェス击破

◆达成WT 1后，《W》系的机动木偶ビルゴ部队与地图正上方出现，グラハム等三人的部队于地图左上角登场，パトリック的部队于地图右上角登场，ソーマ的部队于地图左下角登场，サーシェス则率部出现在地图中央下方



◆达成WT 2后，作为敌方增援的ビルゴ II部队于地图上端登场，同时トリニティ三兄妹也会以我方NPC援军的形式在此处登场，

◆要点：战斗开始时我方ガンダム四机两两分置于两张地图不能集中行动，因而要谨慎计算行动的距离和打击目标的顺序，建议先用远射型武器狙击，然后在由另一机体接近消灭目标；自第2回合开始的4个回合，ロックオン和アレルヤ所在的地图上会连续出现敌方增援，不过只要将セルゲイ，两张小地图上的所有敌人便都会撤退，随后三张地图合并，新的敌人登场；令アレルヤ与ソーマ交战会引发一小段特殊情节。



我方增援角色	座机	所属批次
ヨハン・トリニティ	ガンダムスローネアイン	WB 2
ミハエル・トリニティ	ガンダムスローネツヴァイ	WB 2
ネーナ・トリニティ	ガンダムスローネドライ	WB 2

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アリー・アル・サーシェス	アグリッサ	WB 1
パトリック・コーラサワー	AEUイナクト	WB 1
グラハム・エーカー	グラハムユニオンフラッグカスタム	WB 1
ハワード・メイスン	オーバーフラッグ	WB 1
ダリル・ダッジ	オーバーフラッグ	WB 1
ソーマ・ピーリス	ティエレンタオツー	WB 1
アンドリュー・バルトフェルド	ラゴゥ	WB 2

STAGE 5 世界の答え

◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭／己方ガンダム四机小队中任意1人被击破／スメラギ被击沉

◆WARS TRIGGER 1：令ロックオン与サーシェス交战

◆WARS TRIGGER 2：选用刹那将アレハンドロ击破



◆达成WT 1后，刹那登场，随后アレハンドロ率部于地图上端登场，ナタル・バジルール率部于左侧新增地图登场

◆达成WT 2后，グラハム会在地图上端登场，同时ネオ・ロアノーク率部于右侧新增地图登场



◆要点：我方战舰フトレマイオス处于无法行动状态，必须严密保护；引发第1次WARS BREAK后登场的战舰ドミニオン拥有射程极远的地图武器，一定要赶在其接近己方战舰フトレマイオス之前将其击沉；アレハンドロ驾驶的アルヴァトーレ拥有威力可观的直射型地图武器，要时刻注意回避；同动画情节一样，アレハンドロ在アルヴァトーレ被击破后会驾驶アルヴァアロン再度登场；对付右侧的敌方增援时，建议先引诱并逐个击破小型敌机，最后再去集中火力对付デストロイガンダム和战舰。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
アレハンドロ・コーナー	アルヴァトーレ	WB 1
オルガ・サブナック	カラミティガンダム	WB 1
クロト・ブエル	レイダーガンダム	WB 1
シャニアンドラス	フォビドゥンガンダム	WB 1
グラハム・エーカー	GNフラッグ	WB 2
ネオ・ロアノーク	ネオ专用ウィンダム	WB 2
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 2
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 2
ステラ・ルーシェ	デストロイガンダム	WB 2

游戏道馆

和小编一起领悟游戏之道

脆薯条

在主视角射击游戏昌盛的如今，各类“打枪”大作云集于次世代，作为男人们必玩的游戏，诸如《使命召唤 4 现代战争》之类的打枪神作一直都被玩家们所津津乐道，现代战争的视觉冲击原汁原味地呈现在次世代、人与人之间技术与伎俩的对抗，外加丰富的各类设定都使得游戏本身有着超乎寻常的生命周期，本次游戏道馆就让我们来探讨一下男人之间的浪漫——“打枪游戏之道”。

三大主流打枪游戏之我见

注：由于网络因素与平台因素的关系，在这里我就例举以 PS3 平台上的打枪游戏为主了。

打枪大作之经典怀旧

《使命召唤 4 现代战争》（以下简称 COD4）发售已久，但这款游戏的寿命丝毫没有减弱的迹象，做为一个打枪游戏爱好者，《COD4》是你的入门必修课程，丰富的武器装备、特色的配件系统、连杀奖励、网战独特的等级设定、让你死了即瞑目的死亡回放功能，这种种设定堪称日后打枪游戏在网战对抗部分的标杆。

使命依旧，再现二战之恢宏气势

“《使命召唤》系列”第 5 作《使命召唤 战火世界》（以下简称 COD5）在网战部分不仅借鉴了前作的特色设定并发扬光大，更在游戏中加入了全新的载具设定，不仅增加了游戏的内容，同时也更考验了各位玩家的技术。新增加的 WAR 模式充分表达了二战在作战时的理念，“游戏的胜利就是建立在不停重生”的基础上。

网战的终极进化——《杀戮地带 2》

《杀戮地带 2》（以下简称 KZ2）不仅在单机部分相当成功，而在网战部分更是一次重大的进化，独特的职业系统与技能相辅相成，最重要的是《KZ2》在网战部分的平衡性设计得相当精妙，只有通过全队的密切配合才能达到制胜的关键，而不是像《COD4》或《COD5》在网战中过于依赖单兵作战，这点更考虑到了不同水平的玩家在游戏中的表现。

脆薯条的网战史

游戏名	惯用武器	流派	心得	强项
《使命召唤 4 现代战争》	M16+ 红点，阔刀地雷两枚	意识流	ACOG+M40 的冲锋型狙击手	生存率国内第一
《使命召唤 5 战火世界》	MP40+ 消音，炸药包两个	意识流	各大地图 BUG 汇总、武器 BUG 汇总	生存率国内第一
《杀戮地带 2》	STA-3 LIGHT MACHINE GUN	枪法流	全职业深度分析	LU 战队创始人之一

道 方法

打枪游戏的道路漫长而又艰辛，除非你是天生的打枪奇才，不然一名普通玩家想要从“菜鸟”级转变成为“老鸟”级是要付出相当多的时间，在不断地被虐中成长，吸取别人的技术水平与意识经验来弥补自身不足。但无论你是奇才还是普通人，在成为打枪高手的起跑线上大家都是一样的，首先最基本的就是熟悉各个地图，试想一下要是自己连地图都不熟悉，那如何更快地找到敌人？又如何能给予敌人背后偷袭？那更不用谈灵活地穿梭在地图中，发挥“打一枪换一个地方”的意识了。

循序渐进，熟悉环境

《COD5》的地图设计得非常宏大，同时也非常形象地还原了二战当时的环境。由于地图太大，所以能躲的地方非常多，而且大场景的地图非常适合狙击手发挥。我们在网战中的第一件事便是要熟悉所有地图中的特殊位置，做到敌人一开枪就能从小地图、枪声或子弹飞来的方向这几方面来判断出敌人的大概位置，然后依靠地图中的掩体慢慢接近，在接近过程中还要注意地图中各个角落，那些地方通常是一些喜欢“蹲坑”玩家出没的地方；如果你是一名狙击手，那更要了解地图中适合狙击的位置，在哪些地方可以提供你辽阔的视野而又具有安全感。对于地图的熟悉可以更好得帮助你发挥自己的特长，而不会像一只没头苍蝇一样在地图中乱窜，纵然你有再好的技术，冲进敌群同时面对好几把枪也只有等着看死亡回放的份了。最后，一些战术例如“两面夹击”、“背后包抄”等等更是要求对于地图的熟悉，在干掉敌人后全身而退才是高手的境界，懂得利用环境来保持自己的优势。



▶这张地图场景非常混乱，寻找掩体慢慢前进最为明智。

技 技术

主视角射击游戏在网战对抗中对于技术的要求非常之高，特别像《KZ2》这样的游戏，有一些玩家就连走路都会感觉晕眩，那更别提开枪时对于后坐力的控制与枪口瞄准的操作了。而像《COD4》这样的游戏由于设计上比较独特，所以技术上的缺陷完全可以用意识或走位方面等来弥补，如果正面和人对枪不行的话我们就从背后下手，战争的意义并不是让你光明正大地面对面纯比枪法，在游戏中不管使用什么方法，能杀掉其他玩家就是你的技术。

网战的流派之分

以技术划分流派是最合适不过的了，因为技术的高低直接影响了一个玩家在网战中的表现，一般《COD4》中技术稍差的玩家都不会轻易冲锋，而是等待着其他玩家放出 UAV 扫描后才开始针对性地走位，如果当自己的队友普遍技术差时，那这场比赛就成了单方面的屠杀了，经常可以看见一些战队以 1000 比 400 不到的悬殊比分拿下 GROUND WAR 模式的胜利。“意识流”的高手更注重的是掌握游戏的节奏、巧妙的走位、准确预瞄敌人的位置，做到一击必杀的效果，而枪法的稳定与发挥的稳定在全队中是转换攻守状态的核心人物；“枪法流”在各大战队中都非常多，他们对于枪法的造诣特别高，像 M16 这样的武器堪称全能，重视枪法的高手通常都是作到一开枪便能杀人的境界，而注重枪法的狙击高手更是可以弹无虚发，可想其反射神经有多么快；“蹲坑流”顾名思义就是喜欢阴人的玩家，这类玩家大多没有精准的枪法与巧妙的意识，单靠防守在固定的位置或房子里等待敌人自动送上门来，让笔者印象最深的如以“RT”为名的韩国玩家可以一场比赛不杀人再同一地点蹲上个 5 分钟，在网战中确实引来其他玩家的一片骂声。技术层次的递进可以使玩家慢慢从“蹲坑流”转变为“冲锋流”，在作战过几百场之后便能从“冲锋流”再次转型成为“意识流”或“枪法流”，高手的成长之路就是这样一路走来的。



◀“意识流”所发挥的成绩通常是“蹲坑流”的好几倍。

巧 窍门

小技巧在对战中非常多，由于现在的主流打枪游戏都有严格的等级限制，所以要快提高自身的等级就意味着可以使用到更好的武器与技能，而一些强力的技能在部分地图中可以帮助你达到事半功倍的效果，《COD4》与《COD5》通过完成特殊的挑战能够快速地赚取 XP，而这些挑战中蕴藏着诸多窍门。网战中对于操作上的技巧更是比比皆是，一些跳跃技巧可以避免让你绕路走楼梯而浪费宝贵的时间，要知道游戏中错过一些机会的话是要影响到整个比赛的，尤其是当你在连杀奖励的阶段。


■当你熟练掌握了跳跃技巧后会发现地图中有很多地方都可以上去。

升级技巧与操作技巧

介于《COD4》与《COD5》有着"转生"的设定，而 10 转的金十字标记更是你身经百战的证明，通过完成挑战选项可以获得额外的 XP，撇开技术不说，光是一个高手要完成十转大业就要耗费很多时间与精力，而《COD5》中的等级更是提高到了 65 级，可想一个普通玩家要完成 10 转谈何容易。《COD4》与《COD5》中对于完成挑战有着一些 BUG，而小技巧就是合理地运用了这些良性 BUG，使得 10 转大业触手可及，最有价值的便是枪械杀人数上的挑战，首先用一把武器杀掉 149 人，然后在对战中再杀一人完成挑战，之后选择登出，再登入游戏直到比赛结束，这样完成挑战获得的 1000XP 会自动保留下来，而杀人数却还是 149，这样多挑战几把不同的枪械就能获得大量的 XP，但作为一个老玩家来看，踏踏实实打才能让你学会更多，长进更多；《COD4》与《COD5》在操作技巧上更是一大特色，从一些独有的操作技巧上就可以大致看出一个玩家的技术水平，例如《COD4》中在安放阔刀地雷时的操作技巧，一般人一定是原地放完再走，而高手通常是在按下 R1 后立刻做出挥刀的动作，这样做并不是好玩，而是避免了安放地雷时自己不能移动的缺点，而且还存在着敌人在你安放地雷的同时出现，这个技巧虽然乍看之下没有什么用，但对于高手来说是绝对不能忽视游戏中的不确定因素。而在翻越窗口时又是一个需要技巧的地方，游戏中在接近窗口时会有按键提示，按照提示翻越窗口时是要做出翻越动作的，而此时是无法开枪的，当敌人在你翻越窗口时出现的那一瞬间你也只能感叹自己是多么得"不幸"了，翻越技巧就是在接近窗口时提前按跳跃，这样一来就不会做出翻越的动作，而直接跳上窗口的边框上，通过这个小技巧我们完全可以避免这样的"不幸"了。


■拐角处是最适合安放地雷的位置。

禅 耐心

毋庸置疑，打枪游戏在其本身的寿命上是绝对要长过其他类型的游戏，PS3 独占的"物理王"《KZ2》发售至今也正向着 200 万的销量稳步前进，而网战的火热程度也逐渐上升，游戏中还可以自行设定一些变量，例如模式上的选择、游戏时间上的变化、职业的限制等等，而作为最耐玩的游戏，在《KZ2》中想要到达最高等级可不是件容易的事，相比《COD4》与《COD5》还可以利用 BUG 来快速升级外，《KZ2》的升级只能靠玩家的奋斗，如今的更新版本去除了机器人作弊的方法，使升级更为困难了，在网战中有三星元帅称号的玩家屈指可数，可见他们对于《KZ2》拥有超乎常人的执念啊。

经久不衰

最好的例子还是《COD4》，仔细算来这个游戏也发售了足足有好几年的时间了，而是什么因素能让《COD4》一直火到现在呢？回想当初大紫大红的《反恐精英》，我们不难发现游戏的最大成功之处便是网络要素的加入，单机部分的打枪游戏都可以用"死"一样的模式来形容，固定的关卡、固定的敌人 AI、固定的任务等等都会让我们感到疲倦，这点和 RPG 游戏相同，而当网络要素加入后就大大改变了这种情况，只玩单机的打枪游戏只是玩到了游戏的 50％而已。玩家与玩家之间的对抗可以用"活"这样的字描述，人与人之间的互动才是游戏最大的乐趣，每次与不同风格的人一起对战都会找到不一样的感觉，虽然地图差别不大，但就是有不一样的地方。《KZ2》精通所有职业需要花费的时间更多，而当游戏中没有人用一种职业的话你就必须去填补空白，例如重要的战术家，可以说在网战中没有战术家是绝无胜算的，体验不同职业的乐趣也算是变向地提高了游戏的耐玩性。综合打枪游戏在游戏时间上就有着先天性的优势，而一门打枪大作的效应足以影响我们好几个月甚至几年，就算到达了最高等级或完成了各类高难度挑战后我们依旧对它情有独钟。


■大半年没碰早已掉出前 1000 名了。


■《杀戮地带 2》突破性的网站设计深深地吸引了许多国内外玩家。

接下来全世界的打枪爱好者都在期待着 11 月 10 日的到来，《现代战争 2》的登场必定会将我们带回到那个天天上线互相厮杀的时光，而对于打枪游戏颇为重要的"手感"来说，花上几个月来回复一下也是个不错的选择呢。

8月19日是一个平凡的日子，不过对于X360玩家来说却有如过小年。看看发售表，似乎只有一个XBLA游戏《暗影恐惧》发售，但实际上当天还有《失落的星球2》、《迷你忍者》、《尘土飞扬2》的试玩版放出下载。以后就不仅是新游戏才能让人激动了，新DEMO新影像也有同样的效果。买了次世代机却不上网的朋友，你们的损失不小啊！另外，刚刚当爹的胜负师最近PS3的奖杯数突破1000个，本期特地请他来本栏目与大家分享心得，请大家自觉鼓掌1分钟！

分享 SHARE GAME 3.0

千杯不醉——半年奖杯之旅小结

文：胜负师

成为“奖杯迷”，完全是机缘巧合。当初在《PS3专辑》上开了个“奖杯攻略”的栏目，怎么说也得对奖杯领域有些了解吧，没想到在接触过程就慢慢对这一设计着了迷。这里没有要说服更多玩家去成为成就饭或是奖杯迷的意思，毕竟大家的游戏方式各有不同，只是想谈一谈这半年来的一些游戏感受。

我个人很欣赏白金奖杯的设定，它可以比较直观地表现玩家对于一款游戏的深入与了解程度，而设计出色的奖杯，也可以挖掘出更多的游戏乐趣，就像是在完成一个个挑战。当然，拿奖杯需要花费不小的精力，编辑的工作繁忙，再加上我有家有口，所以玩游戏只能采取早睡早起的策略，晚上不能玩太晚，以免影响家人休息，不过早上六点多一醒就马上打开PS3电源，到上班前还能挤出两个小时来。有了一定的游戏时间，再加上奖杯所形成的目标感，我在三十一岁时竟找到了二十一岁时玩游戏的劲头——并不是说一天非要玩十几个小时的那种劲头，而是有滋有味，每天都盼望着游戏时间的到来，这算是十分意外的收获。



由于自己在奖杯上起步较晚，从3月20日拿了第一个《街霸IV》白金之后，我给自己定了四步目标，第一步是10级，第二步是10个白金，第三步是13级，第四步是1000个奖杯（我觉得新晋奖杯迷们可以定类似的目标，每完成一步就奖励一下自己）。当然，那时因为心里没底，所以觉得年内完成“千杯计划”就不错了，后来发现情况比想像中的要好。第一步很简单，不知道不觉就完成了；第二步花的时间不少，第10个白金是《无名英雄》；第三步就不用说了，对奖杯有所了解的人都知道，12级升至13级要8000点经验值，相当于要拿7个白金；而第三步和第四步其实很接近，甚至还没有拿到第17个白金时就已经成为“千杯俱乐部”的一员了。

现在奖杯很简单的游戏可以数出二三十个，有心且有时间的话，达成四步可以花更短的时间。但过分追求奖杯速成，总玩素质不高的奖杯游戏，那就失去了之前所说的乐趣挖掘的意义，在这个层面，奖杯迷们需要有清醒的认识。奖杯可以成为游戏存档以外的一种记录自己游戏生涯的方式，但绝不是攀比的工具，毕竟国外奖杯达人已经突破了3600个奖杯，58白金的战绩也令人脱力。

还有一点需要说明的是，我取得白金或100%奖杯的游戏，大部分都会出现在《PS3专辑》的“奖杯攻略”栏目中，也就是说玩不仅仅只是玩，还要把它变成实用的内容。所以说，我拿奖杯是为了工作，为了工作啊！哈哈！

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

《失落星球2》合作模式，全新体验

文：雷电

《失落星球2》试玩版提供了一张地图和一个BOSS，可以线上4人合作或单人与AI控制的3个NPC合作，一起对付这个巨大的怪物。

首先，游戏画面的进化猛地一看并不明显，原因可能有二：一是前作已经非常优秀；二是由冰天雪地换到热带雨林，两种完全不同风格的画面很难分出伯仲。实际进行游戏一段时间，就会发现全新的MT Framework2.0引擎的强大之处，远景使用了特殊的模糊效果，使得画面整体感觉很舒服，近景清晰，人物的建模非常细致圆滑，配合老卡的一贯功力，人物动作非常流畅。巨大的怪物在新引擎下的表现也非常活跃，像一座山一样在场景中移动，虽然攻击方式不多，但是这庞大的身躯就给人一种强烈的战斗欲望。怪物身上亮红、暗黑的颜色对比很是惹眼，攻击分布在全身上下各个部位的红色（黄）弱点，对其造成伤害，部位破坏更是清晰明了，打哪破哪。

游戏的系统其实和前作没有太大变化，四人共用一条战力槽，试玩版的任务中，每次队员死亡就会减去500点，点数耗完任务失败，人物的生命设定和前作正好相反，受到攻击先减血，之后能量数值会慢慢转变成生命，可以按START键加快“生命充能”（前作是先非热能，之后费血）。

游戏的操作和其他的第三人称视角射击相似，多了左右90度快速转身的设定（变更操作方式后有可能变为180度快速转身）。第三人称视角远近可以调节，普通状态下距离适中，按下方向键上会拉近视角，其实这就相当于其他射击游戏中的精确瞄准状态，不过两种视角比前作还是少了些。武器和道具的拾取（或变更）方式改为长按Y键，这稍稍影响了游戏节奏，不过不是大问题。

射击方面，试玩版仍旧基本沿用了前作的武器，手感当然有变化，但是具体如何，还是要各位玩家亲自尝试，不过Capcom的射击游戏，准星晃动并不严重（当然，不包括狙击枪）。

游戏中的机体（VS）自然是重头戏，仍旧沿用前作LT和RT分别控制左右臂的武器，不同的是准星从原来的左右稍稍分开分别判定变为现在的一个普通准星。坐上机体后不能立刻开动，多了一个按启动键的设定，这应该是为多人共同驾驶的机体特意设计的，所有人上来之后再开动。



试玩版中的BOSS并不难，使用导弹发射器和驾驶机体轮流攻击弱点，破背、断腿之后集中攻击嘴部，一会儿就可以搞定。其实也可以试试被它吞进去，如果血量足够存活，就能进入到它的体内，这里可是别有洞天！小型的敌人和体内的弱点打起来都很爽快，之后像排泄物一样被怪物排泄出去……

通过试玩版，我们可以对合作模式有一个大致的了解，结论是：配合的乐趣充足，但是否能有较多变化和收集要素给人持续游戏下去的动力是本作能否成为超一流大作的焦点问题。

总之，试玩版只是稍稍体验，给你展示出游戏最浅显的部分，算是冰山一角，只能解解手痒，等游戏发售后才能真正玩得过瘾。

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

《尘土飞扬 2》完全进化，效果绝赞

文：雷电

《尘土飞扬 2》试玩版效果惊艳，虽然和之前宣传用的预渲染视频有一些差距，但是实际的画面效果也足以让人瞠目结舌。

试玩版开放的内容有限，包括 2 条赛道和两辆对应的车，完成比赛可以获得点数，升级后能得到一些挂件。这里值得一提的是，这些挂在车窗之上和摆在仪表盘旁边的小玩具都是可以再车内视点清清楚楚地看到的，这虽然是一些小点缀，但是能改变一些让玩家一幕了然的东西还是非常有趣的事情。

游戏的菜单一如既往地华丽，全实时可旋转视角的读盘效果看上去更像艺术品，读盘结束时画面定格在照片上，视角拉近并直接切入实际游戏，照片中的画面就是你的赛场了，一气呵成。



顶着耀眼的阳光，车尾腾起滚滚尘土，车轮滚进水洼之中，激起层层水花，混着泥土打在车窗上，视线一片模糊，雨刷快速左右摆动，视线才渐渐变得清晰。水洼的存在让赛事更加多变，在最优路线上往往积着一潭水，以降低速度的代价换选择强行经过，来获得较短路线超过对手；老老实实躲开；亦或自己紧紧靠着水洼边缘，将这艰难的选择留给后面的车手……

手感在前作的基础上有了一定的加强，最大的感觉就是车体的重量感更好，就像制作组所说，车身的重量被分配到 4 个轮子上，在行驶、飞跃的各种状态下，玩家都能感到重力加速度度对车身的影响。手动档自然是不二的选择，车内视角的仪表盘非常清晰(至少试玩版中的两辆车如此)。为了更好地聆听机车运转情况和拉力赛中副驾驶的语音辅助，本作在驾驶过程中大胆地摒弃背景音乐，这让引擎声音显得更加重要，引擎的轰鸣声也显得力道十足，根据声音判断转速升降档非常方便。

在连续开了几次试玩版提供的赛道之后，已经能适应新作的手感，可以毫不夸张的说：这就是目前最强的越野赛车游戏。从菜单看，游戏拥有丰富的赛事和奖励要素，各种详细的设定更是将系列的优点发扬光大。继承自《GRID》的"时间倒回"功能和线上多人同台竞技的对战模式必定能让所有的赛车游戏玩家满意！

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

Epic 的银河战士——《暗影恐惧》

8 月 19 日，今年最受关注的下载游戏《暗影恐惧》如期登场。《暗影恐惧》自 E3 公布以来，一直都是玩家关注的焦点。这款游戏是《战争机器》的同门师弟，玩法类似于《银河战士》，但画面以虚幻引擎 3 来制作，。以 Epic 的实力而言，本作没有雷的可能。

本作售价 1200 点，通关时间在 4 个小时以上，拥有众多隐藏要素及各种挑战模式。游戏和《银河战士》一样，需要玩家不断探索着前进。不过游戏毫不为难玩家，地图上会把目的地、记忆点和隐藏道具标得清清楚楚，让人能够一气呵成地打下去。游戏的画面堪称目前此类游戏中的最高水准，而且使用特定技巧时镜头会拉近给出特写，令玩惯此类游戏的玩家大为赞叹。





游戏的隐藏要素之丰富就不多说了，除开正常游戏外，还有各种挑战模式等着玩家去完成。另外从游戏的成就和挑战设置得知，游戏既可以在两个小时内收集全道具通关，也可以仅拿 5 个道具（道具回收率 4%）就通关。这些设定都刺激着玩家反复挑战。

游戏还有一个令人称道的地方，就是内置多国语音和字幕，其中也包括中文。只要在主机所在地区那里作出设置，就可以更改游戏中的语言。当然台版配音比较雷就是了。

值得一提的是游戏刚发售就闹出了巨大 BUG。大家都知道，XBLA 游戏的试玩版其实就是正式版，两者的区别只不过是一个数 K 大小的授权文件。在玩本作的试玩版的最后，当 BOSS 爆掉之时立刻选择从上一个记忆点开始游戏，这样就能接着往下打，试玩版变成了正式版！（但是你不能获得成就，另外退出游戏后存档消失。）当然，在你看到这段文字的时候，可能微软已经修正了这个 BUG，不过还是建议你怀着侥幸心理去试一下。(笑)

更新 UPDATE GAME 3.0

PS3 的 3.0 系统

X360 刚刚进行了夏季更新，PS3 这边因为有超薄版上市，自然更加不能闲着。9 月 1 日，PS3 的系统进入 3.0 时代。本次升级将大幅强化改良使用者介面的浏览动线与视觉效果，并强化多媒体影音播放等系统功能。

这次升级的最大变化是把 XMB 界面右上方的信息窗功能强化，过去只是显示最新的卖场情报，而升级后将会显示玩家的图标、在线好友人数、短消息通知、时间、PSN 最新资讯等等。

其他方面的变化有：





★升级后 PS3 将支持动态主题，这势必将刺激广大 DIY 玩家的干劲。
★ XMB 界面将加入更多虚拟分身图标。(这一点尚不明朗)
★好友信息和奖杯信息的界面会改良，改良之后将变快不少。
★相片、音乐、影片项目的可显示目录层数大幅增加。
★可以同时从 HDMI、光纤、AV Multi 端子输出音效。
★增加网页截图和打印的功能。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

近期最受关注的话题必定是超薄版 PS3。按照过往的市场惯例，随着 PS3 价格的下调，国内 PS3 主机的价格自然也会跟着降下来。最关键的是就是这个降价的速度和幅度。由于没有行货主机，内地玩家不会在第一时间内享受到 PS3 降价的实惠。其实想购买 PS3 的玩家大可不必着急，在大作频出的 10 月以后再购买，保证万无一失，那时候市场价格会平稳很多。另外，目前根本没有厚版 PS3 破解的消息，请大家不要听信这种谣言。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版黑白）	1260 元
烧录卡	Hyper—R4i	68 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	58 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
总计：1454元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 近期NDSi购机的重点无疑是1.4X系统的破解与烧录卡的选择。这里要跟大家说明的是，虽然目前市场上的库存NDSi主机大部分还是1.3X系统，但新货出厂时均已预装1.4系统。所以，无论是现在购机，还是将来购机，没有双核升级功能的烧录卡是绝对不推荐购买的，否则不能玩最新的NDSi游戏，那样还不如直接买NDSL划算。今后在市场风向标中，都会专门注明烧录卡能否支持1.4系统，以便玩家购机时查询。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（黑白）	1260 元
NDSi 主机（大红）	1380 元
NDSi 主机（桃红、深蓝、草绿）	1250 元
NDSi 主机（水蓝）	1280 元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
NDSi 专用卡登仕贴膜	48 元
DSTTi	68 元
DSOne 中文版	128 元
DSOnei 英文版	158 元
EZVi 简装版（1.4）	108 元
Hyper—R4i （1.4）	68 元
M3DS Real 中文版	168 元
M3i Zero 英文版	168 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	108 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	188 元

以上信息由深圳飞龙电玩提供
地址：深圳市华强北万商电脑城2楼A205
电话：0755—83769028

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006 （港版）	1160 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	118 元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP—2K／3K）	28 元
保护壳	黑角新版 PSP-3000 水晶保护套	38 元
总计：1344元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 近期 PSP-3000 的价格可谓一蹶不振，11X0 的价格徘徊已有数月之久，一来是由于目前的破解形式过于繁琐，令不少玩家仍在持币观望，二来一个月后即将上市的 PSP go 主机，更加令人难以决定到底应该购买哪一台主机。不过鉴于去年 PSP-2000 与 PSP-3000 的形势，许多人也是看好 PSP-3000 主机，而对即将停产的 PSP-2000 不感兴趣，使得去年暑期 PSP-2000 的价格卖到历史最低。然而当年随着 PSP-3000 的发售，由于无法破解得到证实，一时间 PSP-2000 便开始一路上涨。鉴于全新架构的 PSP go 破解的概率偏低，建议玩家早日入手 PSP-3000，尽管有点麻烦，但总比不能玩 ISO 游戏瞎着急等破解来的好。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机（黑白银）	1160 元
PSP-3000 主机（红绿蓝黄）	1480 元
PSP-2K／3K 用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2K／3K 用 Hori 膜（组装）	10 元
PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	38 元
4GB 高速 MARK2 组棒	68 元
4GB 极速 HG 组棒	78 元
8GB 高速 MARK2 组棒	118 元
8GB 极速 HG 组棒	128 元
16GB 高速 MARK2 组棒	248 元
16GB 极速 HG 组棒	288 元
PSP-2K／3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K／3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K／3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 （港版，80GB）	2380 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2430 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 超薄版 PS3 在 9 月 1 日上市已经是板上钉钉确凿无疑的事情了。如何选择对于目前准备购入 PS3 主机的玩家肯定是无比纠结的一件事情。主机的进化卖点已经在前面的文章中详细介绍过了，这里就从市场的角度来谈一下该如何选择。首先新旧两台主机，目前都没有任何实质上的破解的消息放出，所以想要购机的玩家就不要在这个问题上花费心思了。就性能来说，尽管超薄版 PS3 不再拥有 PS2 支持与 Linux 支持（这两个功能对于国内玩家来说意义并不大），但由于处理器制程采用 45nm 技术制造，功耗更低发热更小，对于主机寿命都是一件好事，死亡黄灯等问题应该不会再度降临。在价格上，目前 80GB 版本的主机已经跌至 2380 元，而超薄版PS3尽管折算价格只有2100元，但国内售价由于运费和水货商炒货得因素，实际销售价格应该不会低于现有的 80GB 厚机版本。所以，近期等降价的就不用报以太大期望了。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2380 元
超薄版 PS3 主机（预测市场价格 港版，120GB）	2680 元
原装 DS3 无线振动手柄	320 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

以上信息由北京酷BUY电玩西客站店提供
地址：北京西客站文化市场028厅　电话：010—5193 6530（全店面的服务监督电话）

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii （韩版，软破解）	1380 元
手柄	双截棍套装	280 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计：1720元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 目前3.5K韩版改机（完美软刷4.0U）技术已经成熟，游戏兼容性与原先的3.3K改3.2U一致，《怪物猎人3》完美运行，别听JS口胡说他的滞销3.3K改3.2U库存货怎么怎么好了，现在两种版本的主机价格一致，建议购买最新版本，因为3.2U多翻新。至于有人说日版好，那是由于《怪物猎人3》里面输入名字要调用日版系统的日文输入键盘，你让BOSS把系统改为4.0J的日文系统就可以完美解决啦。



▲莱仕达Wii Fit强力充电电池包。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（日版，软破解）	1880 元
Wii 主机（日版，已改机）	1860 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
莱仕达 Wii Fit 强力充电电池包	85 元
高仿 NGC 手柄	50 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
高仿经典手柄（一代）	68 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元

以上信息由河北先锋电玩提供
地址：石家庄新华区太和电子城6楼动漫电玩城D区19～20号
电话：0311—85866189

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（台版，可换机）	1880 元
电源	原装电源（包改 220V）	—
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计：2398 元		

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 目前使用新版光驱的X360双65nm主机已经全面破解，而XBOX360的价格也经回落至正常水平，对于即将购机的玩家们无疑是一个绝对利好的消息。

注："可换机"是指机器三红后可享受官方更换服务的主机。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（日版，A，不可换机）	1820 元
X360 主机（台版，A，可换机）	1880 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2080 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至 2009 年 8 月 20 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Hyper-R4i双核升级威力实显，“即时存档”编队又添新成员

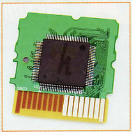


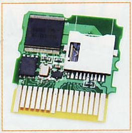
▲通过双核升级实现1.4系统破解与即时存档功能的Hyper-R4i烧录卡。

Hyper-R4i是一款这半年来一直表现平平的烧录卡产品。然而在这一次的NDSi 1.4系统的破解风波中却一鸣惊人地跑入了烧录卡产品的第一梯队。不仅通过固件升级让Hyper-R4i在最新的1.4系统上能够正常使用，并且配合最新发布的1.55内核，让烧录卡拥有了即时存档功能。老用户无需换卡，立即就能享用这一切，充分展示了“双核升级”的魅力。

近期许多玩家发现原先能在NDSi主机上正常使用的烧录卡，在将升级到了最新的1.4系统之后均无法使用，启动后出现错误画面。无论是日版1.4J、美版1.4U还是欧版1.4E，皆是如此。1.4系统全面屏蔽现有烧录卡产品告诉大家，任天堂可以通过改变主机的启动机制，使用系统升级从根本上阻止烧录卡的运行。因为烧录卡根本就没有启动，更没有加载内核，所以无论怎样升级改换TF卡上的内核文件都是无效的。而只有改变烧录卡的启动机理才能应对这种针对性的屏蔽。

第一个成功破解1.4系统的烧录卡是因其金色包装而被国内玩家称作“黄金R4i”的产品，通过伪装为正版游戏卡带的方式实现了在1.4系统上运行烧录卡。但黄金R4i由于产品硬件设计的先天不足，没有固件升级机能，使得玩家只能重新购买8月13日以后出厂的黄金R4i才能在1.4系统上使用。一旦任天堂再次升级，玩家又需要再次掏钱购买。





▲采用CPLD作为处理核心的Hyper-R4i可以在日后进行固件升级。

这样就使得现有的烧录卡需要具备固件升级机能，通过改换烧录卡的启动机制来应对系统屏蔽，而不是购买新卡。而在这次的1.4系统破解当中，早先就设计有固件升级功能的Hyper-R4i烧录卡无疑是大显神通，不仅保障了玩家的购买投资，也将新的标准“双核升级”带到了玩家面前。

而双核升级不仅可以应对任天堂系统升级，更可以拓展烧录卡自身功能。通过双核升级，Hyper-R4i实现了原先只有数百元的高端烧录卡产品才拥有的即时存档功能，让即时存档功能彻底平民化。

▼即时存档功能被加入到了菜单中间。



莱仕达Wii双星座充 战车登场

生产厂家：莱仕达
适用机种：Wii
内含物品：Wii双星座充 ×1
Wii遥控器电池 ×2
双星座充充电线 ×1
使用说明书 ×1

进入次世代时代后，无线手柄的使用为游戏玩家带来一个新的问题——手柄充电。对于Wii和Xbox360，当然你也可以购买普通5号充电电池来解决这个问题，但每次充电都要面临将电池取出、充电、重新放入的繁琐过程，特别是对于电池盖卡位紧凑、不易取下的Wii遥控器手柄而言，这也让充电底座成为游戏市场上一款广泛流行的周边产品。本次我们要为大家介绍的，就是一款来自莱仕达的Wii遥控器双星座充。

双星座充是一款针对Wii主机家庭特性设计的产品，不论产品外观还是双电池包的配置都体现了这一特点。它能够直接与Wii充电器相连，分出电流来为座充部分供电，内置LED蓝色闪灯可通过背后开关控制。正面两个绿色指示灯则用来分别表示两个充电槽电池的充电状态，当电池包充电时，绿色指示灯会长亮，充电完成后，指示灯会不断闪烁提示用户并断开充电回路避免电量过充。底座还提供了两组高低不同的充电探头，以适应电池包在安装到遥控器之后或是电池包单独充电使用。买Wii的玩家应该家里都会有两套以上的手柄，因此这款产品也就一次附赠了两个电池包，由于考虑到充电问题，电池包绑定留有充电接口的电池盖，安装在Wii遥控器之后就可以直接使用。电池包能够为Wii手柄提供20～25小时以上的连续使用时间，而脉冲式充电回路、反接保护以及满电自动断路的设计让其质量、电池使用寿命都有充分的保证。如果你还在为不停更换Wii手柄电池而烦恼，可以考虑购买这款实用型产品。

专题导购
关注消费热点话题



超技主打 X360白色街机摇杆

生产厂家：超技（Blazepro）
适用机种：X360
内含物品：摇杆 ×1

上个月，超技公司为了顺应市场上家用游戏机玩家对街机摇杆的需要，推出自己品牌的X360摇杆。自从本栏目刊登了产品评测文章之后，有不少玩家特地写邮件过来询问该摇杆的情况。由于该产品无论在外形还是在质量上都不错，所以本摇杆也成为了现阶段超技公司在X360上的主打产品，并且现在该摇杆又增加了一款白色版。白色版摇杆同样采用《KOF12》主题面板，产品外包装盒与原来黑色版却是完全一样，只是原来黑色外壳换成了白色外壳。所以玩家如果希望购买中意的颜色时，需要打开盒子看看里面的产品是黑色还是白色。本摇杆采用USB线与X360主机连接，即插即用。摇杆制造选用的材料和原装街机机台保持同一规格，摇杆和按键的手感非常的舒适。我们特地用对操作精度要求很高的《VR战士5》进行了较长时间的测试。结果证明该摇杆的足以应付《VR战士5》各种高难度指令输入。比如结成晶的“提膝弹腿”，只要稍加练习就能顺利发出。而像桑吉尔夫的360度摇杆发动的“螺旋打桩”那简直就是太容易了，一出一个。超技街机摇杆我们也使用了一段时间，至今没有发现重大质量问题。如果你觉得这个摇杆在外形上可以接受的话，那对于喜欢格斗游戏的你来说确实是个不错的选择。注意，该摇杆只能在X360上使用，这是个不小的遗憾。



游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

本期主持：雷电



最近电影改编游戏又多了起来，在即将迎来多款大作之前，这些比较轻松的作品可以调节一下各位玩家的心情。喜欢电影原作的朋友在欣赏完电影之后，玩玩改编游戏，再次品味电影中的人物和故事。但是电影改编游戏一向良莠不齐，好的太少，雷的太多，则其优者而玩之。近期改编作品中，《豚鼠特工队》表现还不错，画面清新，动作流畅，玩家控制受过政府严格训练的小特工鼠“达尔文”展开行动，以一只老鼠的视角在真实世界中完成一系列“不可能完成的任务”。另外，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》在截稿前已经发售，游戏素质不俗，内容源于美版漫画，得到了从玩家到媒体的一致好评，喜欢《蝙蝠侠》的朋友绝对不容错过！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

勇者斗恶龙IX

勇者冒险日记 Vol.1

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种	NDS
类型	角色扮演



从本期开始，我们会在“游戏进行时”栏目中陆续为所有喜爱《勇者斗恶龙IX》的玩家揭晓全部“追加任务”的详细完成方法，而要获取这些任务首先需要将游戏通关，前往“セントシュタイン城”与旅店中的萝库莎努对话选择“はい”，即可通过Wi-Fi网络连接官方服务器下载才行。每周的新任务会在周五更新，目前官方已经确定的更新周期为一年，即追加No.121～No.184总计64个新任务。

No.121 もふもふ云★

任务NPC	ドミールの里右侧高台边的小女孩
任务奖励	天使のはね

装备剑系武器“きせきのつるぎ”（收集32个ちいさなメダル交换或偷取藏宝洞穴BOSS スライムジェネラル）消灭“ドミールの里”附近出现的くもの大王会随机掉落任务道具“云のかけら”。

No.122 ステキなバースデー

任务NPC	サンマロウ宿屋2楼左上房间的男子
任务奖励	オープンフィンガー

任务所需的“バースデーケーキ”和“ハッピークラッカー”都只能从Wi-Fi商店中购买，如果错过了7月下旬的高几率贩卖时期，下载近期的特典会在“セントシュタイン城”露伊达酒馆追加历代作品中特定角色的房间（调查1F左上角的电梯会出现新的选项），接着在菜单“さくせん”下的“プロフィールせってい”中将“たんじょうび”一栏的“月／日”设定到进行游戏的当天，最后再与他们对话也能获得任务道具。

No.123 リッカの梦の宝物

任务NPC	セントシュタイン城旅馆中的リッカ
任务奖励	せかいじゅのしずく、せかいじゅのは

要接受任务首先要从右边绕到柜台后面与莉卡对话，接着进入名称中带“梦”字的“藏宝洞穴”消灭最底层的BOSS了却莉卡的心愿。

No.124 あぶない墓まいり

任务NPC	セントシュタイン城右侧墓碑前的老奶奶
任务奖励	くらやみのミトン、配方书“じいさんのひみつノート”

任务所需的“あぶないビスチェ”可以直接在Wi-Fi商店购买或在LV40左右的“藏宝地图”中开蓝色宝箱获得。

No.125 ルイーダのヒミツ

必要条件	完成任务No.123
任务NPC	セントシュタイン城旅馆中的リッカ
任务奖励	可雇佣ルイーダ成为同伴

接受任务后先与旁边的露伊达对话，之后前往“カルバドの集落”左上区域的墓地找到族长（调查墓碑前的闪光点会获得饰品“ようせいのうでわ”），最后返回“カルバドの集落”里的帐篷，从族长处得知冒险者的具体情报。在旅馆选择“休む”于夜晚和广场中的幽灵对话，接着返回世界地图从右下切换区域乘船（中途不能使用传送魔法ルーラ或利用天之箱舟抄近路），绕到村庄上方只有一面朝海的封闭区域，调查地图右下角的墓碑得到“友情のペンダント”，将其交给露伊达完成任务。

No.126 ぱふぱふ少女チャミー★

任务NPC	カルバドの集落上方狩猎点中的小女孩
任务奖励	やわらかウール

前往“ガナン帝国城”的地下迷宫遭遇ボストロール，在战斗中使用“ぬすむ”指令会随机偷到任务道具“ゲンキ草”。

No.127 王のる梦

必要条件	完成任务No.6
任务NPC	セントシュタイン城王宫2楼的国王
任务奖励	しんかんのグローブ、しんかんのブーツ

前往“ナザム村”与教会中的贵妇对话，之后使用“ピンクパール”（グビアナ城道具店购买）、2个“あくまのタトゥー”（消灭或偷盗魔兽の洞穴中出现的ブラッドアーゴン）、3个“あやかしそう”（采集点采集）合成出1个“うらみのほうじゅ”；使用“まほうのせいすい”、“まりょくの土”、3个“花のみつ”（采集点采集）合成出1个“けんじゃのせいすい”，最后再从采集点收集1个“どくどくヘドロ”交给她换取任务道具“ドリマイザー”，最后将其交给国王即可。

No.128 ぶちこわせスキマを

必要条件	完成任务No.7
任务NPC	セントシュタイン城王宫1楼右侧厨房外井下的男子
任务奖励	ごうけつのうでわ

在LV50左右的“藏宝洞穴”中消灭スライムマデュラ会随机掉落任务道具“银のつるはし”。

No.129 物のカギをさがせ

必要条件	完成任务No.23和No.127
任务NPC	セントシュタイン城王宫2楼的公主
任务奖励	新动作“王家のあいさつ”

与“セントシュタイン城”道具店中的老者对话得知打开书本的钥匙遗失了，接着进入“けだかき”为前缀的“藏宝洞穴”消灭最底层的BOSS得到任务道具“ちいさなカギ”，最后返回王宫将钥匙交给2F右侧房间中的公主即可。

守望者

娜娜来迟的又一电影改编游戏

原名：Watchmen
机种：X360/PS3　类型：动作

本作是一款电影改编游戏，不过电影早在3月就上映了，所以游戏版给人一种姗姗来迟的感觉。游戏包含两个部分，第一部分实际上是于早前只有提供下载的篇章，这次零售版则一并收录。不过两个部分实际玩法几乎没太大区别，一开始可任意选择。（以下内容以X360版为基准。）

levelup.cn
黑翼天使X

基本操作一览

左摇杆	移动
右摇杆	视角移动
X	轻攻击
Y	重攻击
RB	回避／防御
LB	观察前进道路
B	投技
A	动作键
RT	必杀技
LT	暴气
START	暂停
BACK	招式表

两位主人公的差异

开始任意关卡时都需要从Rorschach和Nite Owl两人中任选一位作为控制对象，两人的基本操作是共通的，不过也有些区别。首先是RB键的操作，Rorschach是躲避，而Nite Owl是防御。当然性质都是抵挡敌人攻击，不过RB+X的反击却是躲避以后比较容易发动。其次是必杀技的不同，Rorschach的必杀技为"猪突猛进"，把敌人往墙上撞，相当实用；而Nite Owl的必杀技为发动能量罩弹开敌人，被包围的情况下比较有用。另外Rorschach可以捡取武器来虐敌人，也算是比较粗暴的一个人了（笑）。



连续技一览

如果玩家选择的是第一篇章，那么连续技列表是随着流程才会获得的。有些玩家可能会觉得连续技总是连不上，其实这是因为你的输入速度太快了。本作当形成连续技后，屏幕上会有按键显示，所以连续技的第一击打中敌人后再不紧不慢地按下第2招，以这种节奏就很容易连上了。下面把两人的连续技都列出来，祝各位连得愉快。

Rorschach 连续技	Nite Owl 连续技
YYY	YYY
YXY	YXY
XXXX	XYX
XYX	XXX
YXXY	XYY
XYY	XY
YYXXY	YXXY
YYXXXY	YYXXY

无敌的投技

本作的流程可以说就是一路打到底，人挡杀人，佛挡杀佛，简单到有些枯燥。这也是很多电影改编游戏的通病，不过游戏的战斗系统做得还过得去，QTE提示的必杀技演示还是相当劲爆，只是动作重复比较多，看多了也会腻。由于战斗难度不高，大家可以配合右面的连续技表来任意虐杀敌人。这里讲一下投技的应用，由于本作没有锁定系统，打起来还是有些盲目，被敌人包围的话，连击很容易被打断。所以这种时候建议不停地按B来抓住敌人，往人群里扔，然后对倒地的敌人进行追击即可。如果是高空作业，把敌人扔下去直接秒杀。当然如果屏幕下方的暴气槽足够，直接使用暴气效率也不错。

脆薯条

本作是以"二战"为背景的主视角射击游戏，而且给玩家的第一感觉便是和《重返德军总部》一个气氛，结合了科幻要素让玩家在游戏中体验到另一个神秘的二战世界，火爆的场面、隐藏的财宝、意味深长的剧情等等都是本作的玩点。在游戏中扮演一名盟军的超级士兵去阻止纳粹的"黑日计划"更是有一种无言的自豪感，而喜欢二战和科幻题材的玩家们可一定不能错过本作哦。

原名：Wolfenstein
机种：PS3/X360　类型：主视角射击

德军总部

引领玩家走进纳粹的另一黑暗世界

操作说明

建议玩家们使用第二种操作模式，同时也是最接近于《使命召唤》的操作方法，在跑步时屏幕会不停地晃动来表现真实感，所以玩家们上手时可能会有点晕，另外在进行任务的时候会有很明显的方向提示，玩家只需跟着屏幕上方的目的地前进即可。

地下黑市



黑市的主要用途是给玩家提供装备及进行武器改造，例如游戏中的K98步枪若没有加装狙击准镜的话后面的关卡会非常吃力，武器可以改造的项目很多，包括消音器、弹夹增大、后坐力减少等等，同时还可以对技能升级。黑市的改造都要消耗大量金钱，除了过关后的奖励，玩家们可要好好搜刮任务中的各个场景哦。在游戏中收集到Intel后也会出现相应的改造选项，后期的一些强力武器都需要收集intel才能开启改造。

难点 奖杯／成就

※注①、②收集很费时间，玩家们在任务中必须要留意一些角落和储物箱，通常有些宝物就是藏在这里面，另外使用技能进入"尸幕世界"中也会有很大的收获哦。
※注③最高难度其实也不算太难，玩家除了需要果敢之外还要掌握好使用技能时的节奏，在对付BOSS时摸清其套路后使用第二个技能配合强力武器就可以轻松干掉。
※注④推荐使用最低难度来完成，在流程中有一些解谜要素是对主角一击必杀的，但我们依然可以使用无耻的SAVE／LOAD战术来达成不死一次过关。
※注⑤乍看之下很麻烦，其实只要在获得这个技能时的任务中就可以轻松拿到，获得技能后会出现一大票敌人，而房间里有水晶磁场，我们只要开着防护罩等奖杯／成就解锁就行了。

名称	分值	解释
①Gold Digger	30G／银杯	单机模式下收集完所有宝物
②Master Spy	20G／铜杯	单机模式下收集全所有的情报
③Super Soldier	30G／金杯	以最高难度完成游戏
④Single Quarter	30G／银杯	完成单机模式并且死亡次数小于三次
⑤Bubble Boy	20G／铜杯	单机模式下用防护盾抵挡1000发子弹

游戏心得

游戏中的解谜要素都需要配合技能才能通过，而一般的战斗，就算是最高难度也可以不使用技能轻松通过。游戏后期会有大量的恶魔出现，必须使用"无敌"或"减缓时间流逝"先消灭它们，不然会给玩家带来很大的麻烦。在对付一些BOSS时也是优先考虑这两个技能，有些BOSS身上的红色部分是明显的弱点，提升过弹夹容量的武器（例如MP40或MP43）都可以给BOSS造成极大的伤害。在跑去任务目的时，我们可以使用下水道来移动，这样可以饶过地面上的大量敌人与恶魔，还能减少不少的时间。同样进入"尸幕世界"后可以通过一些隐藏的道路爬上房顶等等，这样配合消音的K98狙击步枪就能很轻松地干掉路上的敌人了，当你杀死"尸幕世界"中的怪物后还能对现实世界中的敌人造成伤害，这点可以多加利用。



豚鼠特工队

小小豚鼠，大大冒险

原名：G-Force
机种：X360/PS3　类型：动作


levelup.cn linsiyuan

流程中打碎木箱收集强化用芯片，取得银色、金色光盘升级和解锁武器。每关开始时在终端机前购入任务地图和银色光盘地图(Silve Data Disk Map)，之后按Select键即可查看光盘位置；金色光盘会随着流程获得。流程中需要灵活运用扫描枪(Y键武器)的变形功能解谜，较多的谜题就是将墙壁上的激光装置变为引导激光并击破特定敌人或门，有时激光需要镜子的反射才能破坏敌人。在一些小特工鼠“达尔文”无法前进的场景中，需要先控制“莫奇”穿越一些缝隙到达电脑终端进行解锁后才可以前进。

※注：游戏共有43个成就项目共1000点成就。

流程类（相关成就16个）	1.本作单人流程共有15个任务关卡，每个关卡完成后会解锁对应成就，难度不限。成就名称与关卡名称相同，这里不再赘述。
	2.另一个和流程相关的成就就是8小时内通关，想获得这个成就，建议玩家熟悉所有的关卡的配置以及解谜的方法，尽量少的和敌人纠缠，以最快速度前往目的地。
难度类（相关成就5个）	1.游戏开始时共有Easy，Normal，Challenging三个难度，在完成任意难度后会解锁最高难度Special Agent。完成每个难度后会解锁1个成就，另外完成高难度后会同时解锁低难度的成就，所以玩家可以选择直接进行Challenging难度来解锁Easy和Normal难度成就，节省不少时间。也可以先选Easy，之后选最高难度。
	2.完成游戏两遍后会解锁1个成就。
收集与武器升级类（相关成就6个）	1.银色光盘在游戏中共有50个，收集够25个和50个后会解锁2个成就。只要玩家在任务开始时购买了对应的银色光盘地图后，就一定不会错过银色光盘，需要注意一旦错过了某个银色光盘是无法再捡到的，所以玩家一定要仔细查看本关的光盘是否收集完毕。
	2.在游戏中收集够5000点强化芯片，在终端机购物10000点后会分别解锁2个成就，需要注意收集5000点强化芯片是指玩家手中持有5000点，购物花费的点数是不计算在内的，所以玩家一定要先收集够5000点再去终端机购物。
	3.将所有武器的各种升级项目全部升级完毕后会解锁两个成就，这里需要玩家尽量多的收集强化芯片才可能完全升级所有武器。
敌人击破数类（相关成就12个）	1.在分别击破100、500、1000个敌人后会解锁3个成就。
	2.分别使用“Plasma Gun”，“Cluster Rifle ”，“Flame Thrower”，“Freeze Gun ”，“Shot Bolter ”击破100个敌人，使用“Incendiary Charges”和“Nano Hacked” 各击破50个敌人后会解锁对应的7个成就，最好的刷兵地点是流程进行到FBI屋顶的时候，这里有两台变异电脑会不停地释放敌人，足够玩家达到杀戮数。
	3.在使用“RDV Pulse Cannon”和“RDV Homing Missiles”各击破50个敌人后，可以解锁2个成就。这2个成就最好的取得方法是进行任务“RDV Escape”，首先使用“RDV Pulse Cannon”杀死足够的敌人以解锁成就，之后选择读取本关重新开始，再使用“RDV Homing Missiles”杀够敌人即可。
其它类（相关成就4个）	1.在通关时平均命中率达到80%后会解锁成就，平时攻击敌人时多注意准确命中即可。2.控制“达尔文”和“莫奇”分别运动20Km和2Km后会解锁2个成就，“达尔文”的成就通关前必定能解锁，“莫奇”的成就可以控制“莫奇”不停地飞行，直到解锁成就为止。3.使用扫描枪扫描够100件物品后解锁一个成就，玩家需要扫描游戏中能够看到的所有独特的东西，包括各种敌人，箱子，弹药，芯片，门，探测仪等。

伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史

重新领略经典作品的魅力


levelup.cn 黑翼天使X

相信喜欢动作角色扮演游戏的玩家一定都知道《伊苏》系列，而本作《伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史》便是融合了《伊苏》系列最初代的两款作品的游戏。如果你想体验一下动作角色扮演游戏的最初形态，那不妨来试试本作，而老玩家自然也可以借本作重温当年的感动。下面将游戏中的全道具入手方法给大家列出来，相信一周目完美通关不是问题。

原名：イースⅠ&Ⅱクロニクルズ
机种：PSP　类型：动作角色扮演

《伊苏Ⅰ》全道具一览

道具名称	入手方法
伊苏の本(ハダルの章)	打倒神殿地下3F的Boss后的宝箱
伊苏の本(トバの章)	发生ミネアの町占卜师遇害剧情后入手
伊苏の本(ダビーの章)	打倒ラスティン废坑地下3F的Boss后的宝箱
伊苏の本(メサの章)	打倒ダームの塔8F的Boss后的宝箱
伊苏の本(ジェンマの章)	打倒ダームの塔14F的Boss后的宝箱
伊苏の本(ファクトの章)	打倒最终Boss后，调查披风后获得
宝箱の键	神殿地下2F的宝箱
牢屋の键	神殿地下3F的宝箱
神殿の键	从ミネアの町占卜师那里取得水晶后，在ゼピック村与ジェバ对话后入手
象牙の键	神殿地下3F的宝箱
大理石の键	神殿地下3F的宝箱
ダームの键	ラスティン废坑地下3F的宝箱
クリスタル	集齐剑，铠，盾三种装备后，与ミネアの町占卜师对话后入手
ロダの种	ラスティン废坑地下2F的宝箱
银の鈴	神殿地下2F的宝箱
银のハーモニカ	ラスティン废坑地下2F的宝箱
偶像	在ダームの塔被关监狱的剧情后与ドギ对话后入手
ロッド	打倒ダームの塔14F的Boss后的宝箱
メガネ	在ラドの塔与レア对话后入手
ブルーアミュレット	在ラドの塔遇到レア后，返回ダームの塔的11F，与ルタ对话后入手
ルビー	神殿1F的宝箱
サファイアの指轮	在ミネアの町的杂货店花1000G购买
ネックレス	神殿的地下1F的宝箱
金の台座	在草原东部的一个湖边某处获得
ヒールポーション	在バルバドの港町的病院花300G购买，以及部分迷宫的宝箱中获得
ウイング	在ミネアの町的杂货店花200G购买
ハンマー	打倒ダームの塔8F的Boss后的宝箱

《伊苏Ⅱ》全道具一览

道具名称	入手方法
伊苏の本(ハダルの章)	游戏开始时自动持有
伊苏の本(トバの章)	同上
伊苏の本(ダビーの章)	同上
伊苏の本(メサの章)	同上
伊苏の本(ジェンマの章)	同上
伊苏の本(ファクトの章)	同上
いにしえの石板	ランスの村东边的废墟某墙壁处获得
神界の杖	ラスティー二の废坑的宝箱
铁矿石	ラスティー二の废坑最底层以及バーンドブレス的某处获得
冰雾の玉	在ノルティア冰壁的某处获得
神殿の键	在サルモン神殿地下水路西部的脱走者の隐れ家，与リリア对话后入手
水路室の键	サルモン神殿地下水路东部，与キース对话后入手
ささやきの耳饰り	在熔岩の村的ルバ面前变身为ルー，再变回来与其对话后入手
リラの贝克	在ラミアの村与ハダト对话后入手
通行证	在サルモン神殿ジェンマ管区左下方房间内变成ルー后与敌方官员对话后入手
银のペンダント	サルモン神殿地下水路东部的宝箱
金のペンダント	在解除石化诅咒后，在脱走者の隐れ家发生剧情后获得
银のハーモニカ	最终BOSS前，调查中间大门后剧情入手
邪恶な铃	ラスティー二の废坑最底层某隐藏通道内的宝箱
导きの卷物	把6本伊苏の本都交给圣域トール的神官后入手
幻影の镜	ノルティア冰壁的宝箱
黑い真珠	调查バーンドブレス的某石像后获得，后期在サルモン神殿ファクト管区的会议室获得
圣杯	在サルモン神殿的ダビー管区的左上方房间内获得（需装备ライトの魔法）
梦　の石像	在钟撞き堂的最上层发生剧情后，调查钟撞き堂内的宝箱后入手
マトック	ラスティー二の废坑的宝箱
バノアの手纸	剧情入手
リリアの药	收集“ロダの　”以及“セルセタの花”后交给ランスの村的医生后入手
石の靴	ノルティア冰壁的宝箱
ロダの叶	在圣兽ルーの住み处里的某棵树附近采摘
生命の药	ランスの村的道具店花60000G购买
ウイング	ランスの村道具店花100G购买
药草	ランスの村道具店花30G购买，此外还可在部分迷宫中采摘
リンゴ	与リリア对话后入手，此外还可在ランスの村道具店花10G购买或者在村北平原采摘
ロダの实	ランスの村东部废墟以及ルーの住み处的树附近采摘，此外在部分宝箱中也可获得
マールの花	ランスの村道具店花10G购买，村北的平原某处以及冰壁也可采摘
セルセタの花	ラスティー二の废坑最底层的水池边采摘
クルの实	ラミアの村右边的篱笆处采摘
熏制肉<极上>	向ランスの村的“テオ”送礼4次后获得
生肉<极上>	向熔岩の村的“ナッシュ”送礼5次后获得
ミートローフ	向ランスの村的“ルーシー”送礼3次后获得
クルの实のパイ	向ラミアの村武器店的老板娘“ザレム”送礼5次后获得
ベスティアリーポーション	ランスの村东部废墟的宝箱（需破坏墙壁才可获得）

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	SCE	动作冒险
PSP ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図		日版
2009年7月2日	1人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

REVIEWED BY | 玛娜

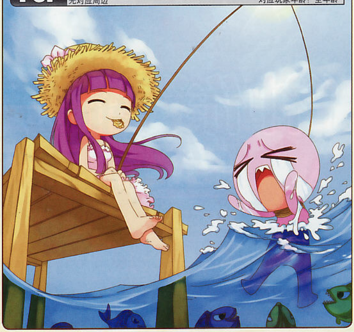
ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団 ボクと秘密の地図

热血推荐

游戏时间 25 小时以上

黄金眼评分 24 满分 30

《我的暑假》已经成为了夏季的重要组成部分，没有它的夏天难免会留下一点缺憾。



在暑假来临的时候玩一玩《我的暑假》，相信这已经成为了许多玩家的习惯。自第一作诞生起，"《我的暑假》系列"就让玩家在方寸间体验到了暑假真正的乐趣，游戏可以轻轻松松地玩，主线不是必须要触发的，收集度也不一定要完成，这个暑假有无数种过法，而到了暑假结束的时候，不管哪一种过法都会给我们留下美好的回忆。

瑕瑜各半的主线

按照传统，系列的每一作都有一个有趣的主题，第一作的主题是捕捉昆虫，第二作将背景移到了海边，相应的游戏重点也侧重于海之冒险，接下来的第三作则来到了草原上，玩家可以亲身参与牧场的种种工作，这一次也不例外，游戏的背景虽然回归正统，来到了临海的乡村，主题却变成了极富趣味性的寻宝。在被分为五个小岛的群岛上，"我"要找到五张寻宝图的碎片，将其拼起来并找到在岛上埋藏已久的宝藏，而在寻找宝藏的过程中，玩家们也会渐渐融入到小岛的日常生活中，和岛民们产生各种交集。

由于藏宝图的位置是固定的，所以为了让玩家在指定的时间后才发现宝藏的秘密，游戏中使用了最常用的方法，为玩家设置各种行动限制：断开的桥、无法打开的锁……但有趣的是，即便我们在第4天就来到了断桥边，并发现想要修好桥需要在附近的商店买一盒钉子，却仍然只有等到预先设定好的第8天，才能和叔叔婶婶提起这个话题并得到钉子，在预定的那一天来到之前，全世界的人（包括"我"自己）都像是突然间患了健忘症一样，彻底忘记了有一张藏宝图的碎片很可能就在断桥另一侧的事实。不过拜此所赐，我们也有了充足的时间可以与岛民们聊天，观察他们的生活，悠闲地完成各种收集与小游戏。

当经过了漫长的等待、酝酿与铺垫之后，在游戏中的暑假进行到第21天的时候，如果一切顺利的话，宝藏的谜团终于得以解开。平时一起游玩的朋友们会一同来到宝藏的所在地，帮助"我"揭开最后的秘密，并按照主题强化一下友情的重要。就像系列历代的传统一样，最宝贵的东西永远不是实物，而是人心，这次也不例外。

温馨童趣的日常生活

与实际意义不大的主线相比，在岛上的探险生活则更为我们所关心。除了一贯都存在的虫相扑、钓鱼、广播体操等元素依然健在，本作还对其进行了强化，譬如玩家们非常喜欢的绘日记就变得更为丰富自由，每发生一个重要事件就可以在绘日记上记录下来，而不需要等到一天结束，甚至于记录的口吻都有三种可以选择，总数达到了170张以上。此外，采集到的昆虫、钓上来的鱼、婶婶做出来的料理、橡皮擦等物也都会以有趣的涂鸦记录在日记中，让玩家随时都可以回味自己的暑假生活。更为让人疯狂的是，本作中还加入了徽章系统，钓鱼、绘日记、昆虫采集、空瓶、晒黑度……共计9个方面的收集要素均会以银、金、白金三种徽章进行评定，而游戏最后的结局也由评定结果决定，将各种要素完美地结合到了一起。

当然了，如果不想执着于这些收集要素，那么和岛民们的互动也是极为快乐的一件事。在城市里工作的小百合和吉田商店的叔叔渐渐相恋的点滴、与好胜的太阳针锋相对的每一天、喜欢讲故事的奶奶、爱好八卦事业的公子……通过每天的对话与相处，岛民们的形象跃然纸上，就像是生活在身边的朋友一样。在对岛民们进行刻画的同时，游戏也没有忘记最重要的角色——"我"。由于"我"是一名小学生，所以常以自己独特的视角去看待身边发生的事情，在本作中，这点也被非常突出地表现了出来。譬如说，"我"总是喜欢给身边的人起各种绰号，喜欢看漫画的姐姐被称为漫画姐，七五号轮船的船长大叔被称为七五号，而五个岛屿则被以孩子的视角统称为"这边的岛"、"那边的岛"，这些充满了童趣的细节总会令人忍不住会心一笑。

难忘的瞬间

由于这次的舞台换到了五座各不相连的岛屿上，所以游泳成为了往来各个岛屿的必要途径，在碧蓝的海水中畅游无疑成为了游戏中给玩家留下最深刻印象的场景之一，而在本作中，这些让人从心底感到震动的场景还有许多。

在黄昏的商店前，夕阳即将落下，注视着渐渐被染成赤红色的海水，大家忍不住纷纷说出自己对未来的梦想……

在夜晚的星之原上，星星如同溪水般在一望无际的夜空中恣意流泻，那流光溢彩的瞬间是在城市中永远无法看到的美景……

在盂兰盆节的晚上，人们将灯火放在海水中，任其顺流而下，海面上映出的点点亮光仿佛精灵一般……

本作是一款可以用"美"字来形容的游戏，美丽的大海、美丽的场景，更重要的是，还有人们纯真的心灵与简单纯净的生活，不管是这一幕幕难忘的瞬间，还是游戏中平淡而不经意的对话都会让玩家深深地感受到这一点，在繁忙的生活之中，它总会为我们带来久违的惬意与悠闲，还有一颗纯真的童心。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW


▲在黄昏的商店前畅谈未来和梦想。


▲终于集齐了所有地图！结果却是……


▲盂兰盆节的晚上，还要和太阳进行一场太鼓对决！


▲在海水中偷偷观察桥上太阳和公子两个人的举动——可惜的是什么结果都没有……



"神作"缔造者 tri-Ace的理念、革新与创意

在众多游戏开发商中，"tri-Ace"这个LOGO想必大家一定不会感到陌生，说到tri-Ace这个公司，给玩家的第一反应便是"《星之海洋》系列"与"《女神侧身像》系列"了。毋庸置疑，"tri-Ace"的游戏有着一个成功日式角色扮演游戏（以下简称JRPG游戏）所需要的各种要素，在早期tri-Ace便以其独特的战斗系统而闻名，相比诸如"《传说》系列"与"《最终幻想》系列"这类的一线品牌也有过之而无不及。自《女神侧神像 蕾娜斯》与《星之海洋2》发售之后，"tri-Ace"已经被广大玩家所认可，跻身为业界知名的JRPG游戏"神作"的制造者。在接下来的PS2年代中，"tri-Ace"的表现可以说又是一次质的蜕变，早期开创的系列游戏在PS2上辉煌依旧，风格的延续、系统的强化、各类别出心裁的设计在角色扮演游戏昌盛的PS2年代中锋芒毕露，而"tri-Ace"的不懈努力与玩家们的一致认可更是得到了"tri-Ace之出，必属精品"之说，可见其影响力在一些老玩家眼中早已与JRPG游戏第三方龙头Square Enix有着相当的地位了，"tri-Ace"给我们的感觉并不是一个有着大公司、大手笔、大制作的游戏开发商，而是一个专攻于精品JRPG游戏的小组，正如"tri-Ace"其LOGO中的意义那样，追求最好的游戏才是公司的理念。



公司简介

tri-Ace设立于1995年3月16日
现任社长五反田义治，注册资金为9000万日元
现任员工153名（41名为女性）

tri-Ace部分主要人员介绍

五反田义治
公司的创始者之一，代替已被解雇的浅召让成为社长，参与过几乎所有游戏的制作过程，主要但当程序设计，读高中时就开始在Telenet Japan工作。

山岸功典、小岛创
名义上是属于SE的工作人员，但参与过的作品几乎只有3A的作品，可以算是3A自家的人，他们是负责担当制作人和发言人。

北尾雄一郎
tri-Ace的程序导演，主要是参与战斗部分的制作。

西田匡泰
tri-Ace的战斗规划师。

吉成刚、吉成曜
负责"《女神侧身像》系列"的角色设定。

胜吕隆之
tri-Ace的导演，主要负责整体规划。

泽村荣公
tri-Ace的艺术导演。

植木茂
负责"《女神侧身像》系列"总企划。

则本真树
负责游戏的总设计。

庄子达哉
负责游戏的开发部分，包括引擎选用、光源效果处理，特效等等。



曾负责过《女神侧身像2 希尔梅莉亚》与《星之海洋4》的制作人——山岸功典。

tri-Ace的品牌之路

启程之诗

早在1983年成立的Telenet Japan会社是一个专门制作游戏的公司，但因长期一直没有任何优秀的游戏出产而默默无闻，不久后公司下属的Wolf Team小组（通称狼组）便开始制作大名鼎鼎的《幻想传说》，当时由于Telenet Japan会社还无法独力发行游戏，所以这款游戏就交给了Namco代理发行。随后Namco反而对这款游戏表现出非常感兴趣的态度，并逐渐参与进游戏的制作并大幅修改这个游戏。在《幻想传说》即将完成之时，感觉到处处过分受限制的Wolf Team小组三位主要人员（也就是现在的五反田义治、则本真树、植木茂）脱离该组，而后创建了一家新开发公司"tri - Ace"（以下简称3A）。以五反田义治为首，加上则本真树与浅召让，在Enix大厦内部创立了独立公司（事实上与Enix没有任何资金上的来往），由他们三人一同起名，"tri"即是取了三人之意，而"Ace"则是三人的目标—成为游戏界的王者！



▲tri - Ace目前的社长兼灵魂人物——五反田义治。

介于当时的Enix在制作技术方面慢慢落后于Square，因此对有着强劲技术实力的开发公司处于求贤若渴的阶段。而另一方面，这三人之所以离开的主要原因是希望有一个自由的游戏开发环境，随后的事实也证明了3A与Enix两者之间的合作是非常顺利的。虽然《星之海洋》第一作仅卖出了25万套，但Enix决定培养这朵奇葩的决心已经不可动摇。而此时此刻仍留在Telenet Japan的植木茂也正式宣布加入tri-Ace并负责《女神侧身像 蕾娜斯》的主要开发，虽然浅召让私自使用公司的资金遭到五反田义治解雇而使"tri"失去意义，但越来越多的人才加入到了3A之中，而"tri-Ace"这个品牌已注定会成为日后一颗耀眼的新星。

“精品效应”的确立

3A 的首作 SFC 游戏《星之海洋》在游戏风格与系统上大体接近《幻想传说》，所以说“《星之海洋》系列”与“《传说》系列”出于同宗也是有据可寻的。Namco 在当时过分干涉《幻想传说》的制作，从游戏系统、世界观以及大至游戏名称等等都设法插上一脚，让原作者五反田义治和负责游戏剧本的则本真树大为不满。更有一些玩家在不知情的状况下大骂 Enix 作品《星之海洋》抄袭 Namco 作品《幻想传说》，这着实让身为原游戏开发者的五反田义治感到气愤。但《星之海洋 2》的成功从此让人们记住了 Enix 发行的《星之海洋 2》是由 tri-Ace 这个公司制作的，当时日本游戏杂志《The PlayStation》曾以“很出色的游戏”等字眼大大赞赏《星之海洋 2》，而公司的收益也因《星之海洋 2》大大提高，更为关键的是 tri-Ace 已经被媒体与玩家广泛关注起来，一年零二个月后《星之海洋 3 直到时间的尽头》首次公布。说到这里，广大 JRPG 游戏爱好者就应该非常熟悉了吧，在这段时间内 3A 的游戏从《女神侧身像 蕾娜斯》到《星之海洋 3 直到时间的尽头》全部都是被喻为“神作”的游戏，而 3A 的游戏在广大玩家之间已经树立了其良好的口碑。

五款游戏的官方销量数据	日本销量	海外销量	总计
星之海洋 2 第二个故事（PS）	724000 套	370000 套	1094000 套
女神侧身像 蕾娜斯（PS）	636000 套	73000 套	709000 套
凡人物语（PS2）	294000 套	119000 套	413000 套
星之海洋 3 直到时间的尽头（PS2）	478000 套	626000 套	1104000 套
星之海洋 3 导演剪辑版（PS2）	164000 套	—	164000 套

特立独行的风格

熟悉 3A 的玩家在玩过其不同作品后通常会找到一些共通点，这也就是 3A 制作游戏的特色。就算是一款新作，当你看见这些角色熟悉的风格、这些惯用的设定等等，你就会不自觉地想到 3A。在接触过 3A 的神作之后，它独特的风格给我们的印象实在太深刻了，这也就是品牌效应的成功之处。综合来说，3A 的游戏通常都具备以下八大特点。

①“美少女”绝对是 3A 游戏中的一大特色，而且大多都是游戏里的女主角。就算是配角也总有几个让人过目不忘的，例如《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》


■3A 最新作《永恒的尽头》中的某位姑娘，想到了阿丽莎了吧？

中的某位卖花姑娘。难以理解 3A 为什么那么偏爱美少女，可能也是制作人认为美少女更能吸引玩家的眼球吧（笑）。

②穿越时空的剧情几乎都出现在 3A 的作品中，“《星之海洋》系列”就是最好的例子，这也可以看作是一个传统吧，3A 非常喜欢把不同时空的故事等等联系到一起来组成新的故事，对于“时空转换”非常感兴趣。

③3A 的游戏几乎都有“世界毁灭”这个设定，但毁灭并不意味着 BAD ENDING，而是一种全新的开始。

④3A 对于游戏中色彩的搭配比较讲究，可以把普通颜色搭配得十分华丽，而且对于光源的效果把握得非常巧妙。

⑤战斗系统是 JRPG 游戏中独树一帜的，而且每作都非常出色，随便挑一个拿出来谈都是精品中的精品（特指在进入次世代前），而且每个作品的战斗系统都有能够吸引人的独特魅力。


■《永恒的尽头》中的世界观就是设定在世界毁灭之后。

⑥3A 对游戏的隐藏要素设计是出了名的多，最变态的莫过于《星之海洋 3 直到时间的尽头》（包括导演剪辑版）中的战斗收集与《凡人物语》中的同伴收集了，另外还有《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》最高 50 周目的设定。

⑦3A 的每一个作品中几乎都能看见一个带着眼镜且非常“斯文”的角色，而且很快就能让人联想到子安武人。

⑧东地树宏必定出现。“《星之海洋》系列”与“《女神侧身像》系列”中每一作都有东地树宏，而且他也是五反田义治心目中的偶像人物。

秉承游戏博大精深的理念

深刻的剧情描述



■游戏中罗法的牺牲精神可谓是一种“义”的表现。

对于“生”与“死”的阐述是 3A 最擅长的题材，《女神侧身像 蕾娜斯》获得了 2000 年 CESA 颁发的最佳游戏剧情奖。细细品味一下剧情中给人的启示，生与死的离别、命运的无尽轮回是游戏中的主旨。从进入游戏的那时起便带着一丝低沉的韵味，每当感应到战魂消亡时都会有一段独立的生前故事，有英勇无谓的牺牲精神，有对抗命运而了结生命，有过分溺爱而反遭灵魂吞噬，有古老传说应验之时，有平凡旅人的不平凡事迹，有忠心耿耿却反遭算计，有一心狂野终究灭亡，有杀戮与迷茫中的徘徊，有狂傲一世残虐之极……，每一个故事背后都蕴藏着他们不同的处世观，世间形形色色的人物性格都被很好地“还原”到了游戏之中，随着心中共鸣之声的响起，玩家越能感受到游戏在剧情上的独特魅力，不同人物的性格加上各个看似毫无联系却紧扣主旨的故事，女武神瓦尔基里身为灵魂选定者，是给予死者作为英灵战士重生的神，但同时也可以被下界人类视为“死神”，可见游戏中“生”与“死”的设计是多么耐人寻味啊。

游戏主线部分的剧情在不断与英灵战士的对话中逐渐展开，主角蕾娜斯也慢慢解开自己不断轮回前的记忆，命运的纠葛反复穿插于整个游戏中，直到最后“诸神的黄昏”万物的毁灭，而依靠人造生命体在某种意义上“重生”的蕾娜斯凭借创世之力与神剑复生之光击败了洛基，游戏的结尾又很好地响应了所要体现的主旨。《女神侧身像 蕾娜斯》那灰暗而又深沉的世界观把世间的生死离别最生动地展现在了玩家眼前，而对于纯粹的生死评判则留给了玩家，从游戏中诸多的死亡故事中，我们也可以换一个角度去思考，解脱后的重生何尝不是一种追求呢？相比其他游戏中那些“英雄”式的死法，不强调第一时间能给玩家使用纸巾的机会，反而能让玩家留出空间去思考死去的价值与意义，让玩家主动思考游戏在剧情上所要表达的寓意比起硬性地安排一个悲壮的死法要精妙很多，这才是《女神侧身像 蕾娜斯》能够荣获 2000 年最佳剧情奖的最关键因素，“人生如戏”，让你体会到游戏中的人生。


■PSP 版中重新制作的过场 CG。

极具魅力的战斗系统

众所周知，3A 在 JRPG 游戏系统上的创新与深度均是广大玩家所公认的，其中一些巧妙的设定更是不少传统 JRPG 所欠缺的要素。系统的巧妙设定更能衍生出多样的玩法，使得游戏方式极具魅力，无论是“《星之海洋》系列”还是“《女神侧身像》系列”或者《凡人物语》，每个作品的战斗系统都是别具一格，而且每作都是那样高深。3A 在设计游戏系统方面可以给玩家带来无限的想像力，对系统越是了解，能想到的玩法也就越多，消耗的时间也就成倍增长，而对于 RPG 游戏中的极限挑战来说，3A 的作品更是出了名的多。

限制条件通关堪称是日式角色扮演游戏的极限玩法，能做到这样的极限玩法大多都仰赖游戏系统的“开放式”，回望一些拥有极限玩法的 JRPG 游戏，在其系统方面也是同类游戏中最出彩的。然而一个 RPG 游戏要同时满足“全称无伤通关”、“全称最速通关”与“全称最低经验通关”之类极限玩法的目前只有 tri-Ace 的《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》。以游戏系统见长的它每一作都会给我们带来不同的惊喜，更有一些 RPG 游戏达人打出了“世界上第二好玩的 RPG 游戏是《星之海洋 3 直到时间的尽头》，而世界上第一好玩的 RPG 是《星之海洋 3 导演剪辑版》”的口号，导演剪辑版中“Cancel Bonus”系统的加入使游戏有了脱胎换骨的感觉。3A 不仅在 JRPG 游戏系统上不断摸索，尝试找出全新的要素来吸引玩家的眼球，更是把游戏系统在整个游戏中所占的比重放在第一位，而且对于许多尝试过极限玩法的达人来说，或多或少总会感觉到极限挑战之中有这几处设定是“有意而为”的。


■《星之海洋 4》在战斗爽快度上的设计非常到位。

对于 RPG 游戏的系统部分最直观的评价就是要能够吸引人，从最基本的战斗系统到高深的特色系统。随着玩家不断深入，你会发现游戏可开拓的视野也就越大，能够深入的地方也就越多，直到让玩家晚上几百小时都不嫌累，更有究极达人对于《星之海洋 3 直到时间的尽头》这款游戏有着 16 个游戏存档外加 2000 小时以上的游戏时间，除了膜拜他对于游戏的执念之外，我们只能感叹游戏的系统实在是太出色了，出色得让人把一个单机 JRPG 游戏都能玩上那么久。




◀“《星海》系列”究极达人“石破天惊”的 SO4 战斗收集，游戏时间早已过 300 小时了。

隐藏与收集要素之最

隐藏要素同样是 JRPG 游戏的另一个重头戏，强力的伙伴、究极装备、最高难度等等都是玩家们想要完美的要素之一，如果游戏本身还对应奖杯或成就的话，这部分势必会成为玩家关注的焦点，先前也提到过 3A 在对于游戏隐藏要素设计的变态之处。“把一个单机 RPG 游戏玩上 50 次吧”，普通人一般不会有这个想法，但《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》在多周目的设定上绝对是史上最变态的，没有之一。单单 50 次还不算，每一周目递增时敌人的能力也会成倍数增长，到达第 50 周时敌人的 HP 是第一周时的 26 倍，当然我们能继承的东西只有游戏时间而已。以笔者第 51 周耗时 34 小时的标准时间来计算，要全部打通 50 周目那可是要深度中毒的啊，撇开对游戏的爱不说，你还得考虑下生计问题吧？（笑）《凡人物语》这款游戏相信广大玩家还是比较陌生的，作为史上有着最多同伴的游戏来说，它比“《幻想水浒传》系列”中能够收得的同伴还要多，总共有 177 名，而可以收到的同伴有 142 名之多，部分同伴还有加入条件与人物冲突的设定。

RPG 游戏中对于隐藏要素的设定无形之中也提高了游戏的寿命，在高周目下可以使用强力的技能或者收得强力的同伴与武器都是玩家们所要完美的目标，但对于诸如此类非常变态的设定来说，除非你有特别的收集癖或者完美癖，不然还是不建议尝试的，单单打通一款 RPG 游戏就将花去大量时间，作为收集要素最为困难的游戏《星之海洋 3 直到时间的尽头》来说，游戏中对于战斗收集方面难度重重，例如战斗场数达到 50000、杀敌数 50000、按键次数达到 1000000 都是极其消耗时间的，游戏中此类的种种设定更是号称 RPG 游戏中的“时间杀手”。



▲《SO3》的战斗收集在其系列之中是最难的。

注重音乐与游戏的完美结合

tri-Crescend 的创立

TRI-CRESCENDO

“tri-Crescend”是由原隶属于 tri-Ace 的初芝弘也为代表创建的专门为 3A 游戏负责音乐的机构，初芝弘也于 1995 年 3 月 6 日与五反田义治、则本真树、植木茂一起脱离了狼组，随后在一起创业的过程中又与著名的配乐师樱庭统相遇。至 1999 年时，初芝弘也脱离 tri-Ace 并成立了 tri-Crescend 公司为其专门制作音乐，名义上是 tri-Ace 的子公司，但实际上也是一家独立公司，注册资本为 1000 万日元，总员工人数 40 名，同时也和其他公司存在着合作关系。对于 tri-Crescend 的创立可见 3A 对于游戏的音乐也丝毫不含糊，tri-Crescend 成立之后，从《女神侧身像 蕾娜斯》开始，tri-Ace 开发的游戏在其音乐部分大多都由 tri-Crescendo 负责，其中大师樱庭统更是为 3A 的游戏谱写了诸多脍炙人口的经典旋律，而如今的 tri-Crescendo 不仅仅是单向只负责游戏音乐部分的制作，更是独立开发了次世代 JRPG 大作《信赖铃音 肖邦之梦》，可见其创意与技术均受到了 3A 的影响，而《信赖铃音 肖邦之梦》更是在次世代中一款难能可贵的原创 JRPG 游戏。

tri-Crescend 音乐部分的开发相关
《女神侧身像 蕾娜斯》
《星之海洋 蔚蓝星球》
《星之海洋 3 直到时间的尽头》
《星之海洋 3 导演剪辑版》
《凡人物语》
《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》

借力大师，演绎完美

樱庭统可以说是3A的御用音乐人了，除了包办“《星之海洋》系列”、“《女神侧身像》系列”外还担任过其他比较知名的游戏配乐，例如“《传说》系列”巅峰时的代表《深渊传说》、《仙乐传说》等、《梦幻之星在线》、《黄金的太阳》、《光明力量》、《信赖铃音 肖邦之梦》等等。其配乐的最大特色就是能使音乐与游戏本身结合得异常紧密。让笔者印象最深的莫过于《女神侧身像 蕾娜斯》了，整个游戏的音乐很多都是节奏很快的金属风格，单独听可能并不会觉得很出色，但当你玩过游戏之后，你一定会惊讶听到任意一首BGM时脑中都能浮现出对应的游戏场景。



“奈落の底にある歪曲”作为游戏中第一个迷宫的BGM，无法形容第一次听到这首BGM时的震憾，音乐的雄厚、壮丽、高潮都恰到好处，配合迷宫中的场景与各个细节犹如浑然一体，给人身临其境的感觉，当听到这首BGM时就多半已经被游戏所吸引；“责められぬ想い”是完成一个迷宫后的音乐，正如标题那样，音乐以轻快的节拍开始，让人感到时而舒缓时而紧凑的旋律，让玩家有着完成迷宫后那种舒心而又愉快的感觉；“まだ见ぬ梦魇に集いし暗”是HARD难度下试验遗迹场中的BGM，音乐的曲调深邃低沉、让人忐忑不安、情绪比较压抑，配合迷宫中充满危机的地方与迷团，场景融合度极佳；“Hard Chain Reaction （地下の连锁反应）”这首BGM是游戏中著名角色雷札德的住所，那种崩溃、不安、想放弃但又被无形的力量吸引住的感觉实在是太棒了，作为游戏中拥有最高INT的魔法师，雷札德在住所的御用音乐也丝毫不含糊呀，似乎连音乐都让人有种融入了魔法的错觉（笑）；“急减至极生命力”是火焰城寨中的BGM，初到这里给人的感觉就只有紧张，而且正如音乐的标题，一不小心就会被削弱到1点HP，而音乐中融合了反复且急速的旋律，正如火焰城寨中的烈火那样不断从上方落下，让人神经高度集中；天空城中的BGM“回归性战栗カテゴリー”更是突出了天空城的那种神秘感，旋律中多个高音连携把玩家的心情带到了顶点，一不小心就会从高处掉下去的感觉油然而生。游戏中迷宫BGM的设定之恰到好处令人无不称赞，而游戏在战斗BGM的处理上更是把每个BOSS的个性都刻画得相当到位，普通战斗曲目“Fighting the shadawy gods”可谓是最有韵味的BGM之一了，挥刀先制敌人伴随着蕾娜斯羽翼身后的战魂出现，把净化一切不死者和永无止尽的战斗这两个主题表达得淋漓精致，作为游戏中听得最多的BGM来说，一点都没有乏味的感觉，而紧随其后战斗胜利时的音乐和完成迷宫后那首BGM相似，结算一下魔晶石后再挑战下一个不死者。

场景与战魂的背景以及蕾娜斯冥想时的BGM最为出色，以比较单调与柔和的慢旋律作为主旨，把游戏本身的世界观设定衬托出来，BGM最大程度上反映出游戏中人物的身世与场景的时代韵味。以海蓝梦琉之章独特的冲绳风格来说，全曲由“三味线”演奏，梦琉的出场给剧情带来了不少的活力，天真而又可爱的人鱼却背负着如此沉重的宿命，而最后梦琉之死也确实能让玩家们感触太多，已经找到真爱的她，却只能无奈地回到大海的怀抱；“圣なる死への叙事诗” 是用在与战魂交谈时的BGM，与逝者交谈本身就是一种基调特别悲怆的氛围，这也许就是命运的安排与命运的轮回，一丝淡淡的忧伤从心底趟过。总的来说，《女神侧身像 蕾娜斯》中的音乐非常到位，听过就有感触，对于游戏整体氛围的表现可谓绝佳。而《女神侧身像2 希尔梅莉亚》的音乐却与前作采取了截然不同的风格，管弦乐的搭配使游戏整体上充满了艺术气息，把主线剧情的阴沉感与前途未卜的迷茫感表露无疑，虽然配乐也是比较出色的，但与前作相比还是略显逊色，游戏中惟一一首电子乐便是奉龙殿里的BGM了，这首BGM相信是大家最为熟悉不过的了。可以说樱庭统在“《女神侧身像》系列”中的配乐堪称大师级的典范之作。



▲此情此景配合“三味线”的演奏把冲绳风情表现得完美无缺。

次世代的革新之路

RPG游戏的全新定义

在进入次世代后，传统RPG游戏的风潮已逐渐无法满足我们的胃口，次世代RPG游戏不仅需要给我们带来视觉上的冲击，更需要一种全新的游戏方式。在对于次世代RPG游戏的重新定义上，3A是要领先于其他游戏制作厂商的，正如3A在次世代中的第一作《无尽的未知》其标题那样，次世代中对于RPG游戏的探索之路还很长。本作虽然销量不佳，游戏中还存在着种种弊病，但从游戏的基本系统与一些特色设定上可以看出3A正在试图摸索出一种全新的游戏方式来吸引玩家，战斗更趋向于“无缝化”，考验了玩家的操作技术，而多重组队更要玩家考虑到角色之间的向性，特色的几大战斗系统让玩家体验到战斗时的乐趣。总体来说，《无尽的未知》只能算是3A在重新定义次世代RPG游戏中的一个试验品，但相比一些守旧的RPG游戏制作厂商，3A的全新理念结合大刀阔斧的改革已经足以让我们钦佩不已。



◀《无尽的未知》的探索成果必定会给3A带来不小的启发。

平台的选择

“《星之海洋》系列”是3A的招牌作品，而《星之海洋4》在游戏本身素质与实际销量上也有成功与失败。或许有玩家会问《星之海洋4》为何选择了X360？如今的次世代格局并不像以往的PS2时代，对于次世代平台上的选择也直接关系到游戏本身的销量，但以JRPG为基本概念的《星之海洋4》还是选择了X360，这里我不得不赞叹五反田义治的魄力。《星之海洋4》在销量上的成功之处再明显不过了，X360在日本装机量低的情况下还取得了20万左右的成绩实属不易，但如果《星之海洋4》双平台发布的话岂不是更上一层楼？谈到这里，我们必须翻点旧账，当初《星之海洋3 直到世界的尽头》出现过严重的BUG与死机现现，原因是索尼擅自修改了游戏内涵数据，这也就是日后的“导演剪辑版”的由来，这对于五反田义治来说是绝对无法容忍的事，而这也就是《星之海洋4》在次世代中先登录X360的原因之一。相比《星之海洋2》与《星之海洋3 直到时间的尽头》的百万级销量来说，《星之海洋4》对于3A来说并不算成功，游戏整体素质也没有超越前作，在部分细节设定上还有退化现象。但《星之海洋4》的成败已经可以给3A起到战略布局上的警示，对于下一款《星之海洋》、《女神侧身像》或一款新作来说，决定平台的问题可不能这样意气用事了。

冬季新作解析

《永恒的尽头》相信广大玩家早已关注，对于3A的这款新作来说我们值得期待的地方太多了，而且从游戏的世界观、人物造型、新系统等等都体现出了3A的风格，当然还包括3A独有的几大特色哦。tri-Ace×SEGA的组合让我们眼前一亮，引用制作人的话“说到RPG，SEGA比SE更有包容力”，可见这款RPG游戏早已摆脱了传统RPG游戏定义的范畴了。全新的即时战斗系统融合了打枪要素，使得战斗看起来就像是一款动作演出，流畅程度自然不用说。而剧情上则把世界毁灭作为开端，从中展开与神的对抗之路，游戏的世界观也是3A一向擅长的题材。各种角色造型的设计一眼便能看出来是出于3A之手，整个游戏给我们的感觉就是一款非常“另类”的RPG游戏，独特的打枪战斗系统、日式的人物设计、人类与机械共存的体制、深邃而又耐人寻味的剧情开端等等等等，本作不仅迎合了喜欢欧美RPG游戏的玩家，同时也兼顾了喜欢JRPG游戏的玩家，而双平台的发布更是说明了3A对本作寄予了厚望，《永恒的尽头》作为3A在次世代中结合全新的创意与理念，同时也是对于次世代RPG游戏的一种全新定义，是值得让广大RPG游戏爱好者翘首企盼的。



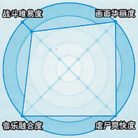
◀本作在战斗方面诸多设定都给人以“另类”的感觉。

tri-Ace 创意的汇集

游戏部分

女神侧身像 蕾娜斯

1999年12月22日发售	PS、PSP
销量总计 733000套	推荐度★★★★★



创新概念的“4键位对应4角色”的基本战斗系统，开创了“《女神侧身像》系列”的招牌要素之一，同时悲怆的基调与令人产生共鸣的剧情设计令人折服。全CG制作的华丽大魔法让你体验到PS年代中最强大的画面，从神的角度去体验“诸神的黄昏”之始末。

相关达人研究

A-ENDING 最速通关

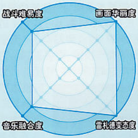
不开菜单通关流程

单人最低经验通关流程（A-ENDING）

伪随机数预测与日版极限一击伤害

女神侧身像2 希尔梅莉亚

2006年6月22日发售	PS2
销量总计 750000套	推荐度★★★★★



“4键位对应4角色”的基本系统再次强化，场景中运用结晶系统来移动非常考验技术。主线剧情大幅提升，支线以“卡米尔17将”带过，游戏的战斗更注重了对于战术的运用与强力招式、装备的搭配，最高50周目的设定让玩家体验到什么才叫恐怖。

相关达人研究

一周目无伤通关

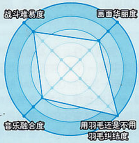
一周目最速通关

一周目最低经验通关

第51周目通关流程＋红莲迷宫总结

女神侧身像 负罪者

2008年11月1日发售	NDS
销量总计 140000套	推荐度★★★



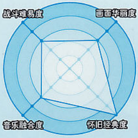
本作最大的变动是加入了走格子的要素，总体难度忽上忽下。战场情报的设定让玩家更好地了解每个人物的武器属性与剩余HP这两个比较重要的要素，而行动方式由于是采用的是走格子式，所以在战斗连接与爽快度上都要打上不小的折扣。

相关达人研究

全称不使用羽毛通关

星之海洋

1996年7月19日发售	SFC、PSP
销量总计 364000套	推荐度★★★



“《星之海洋》系列”的处女之作，虽然在整体上的感觉很像《幻想传说》，但从系统设定与游戏方式有着本质的区别，穿梭在各个星系之中的冒险也成为了该系列的标志之一，PSP版的重置更是厚道无比。

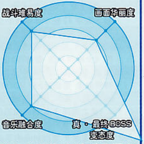
相关达人研究

无



星之海洋 2

1998 年 7 月 30 日发售	PS、PSP
销量总计 1237000 套	推荐度★★★★



采用了男女主角分线的模式来进行游戏，PSP 重制版全新绘制了人设与画面，全新制作的过场动画更是让玩家体验到了《星之海洋 2》的独特魅力，爽快的战斗与收集要素更是让玩家一拿起便放不下。

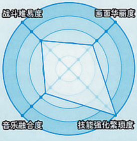
相关达人研究

宇宙难度初期生存法



星之海洋 蔚蓝星球

2001 年 6 月 28 日发售	GBC
销量总计 130000 套	推荐度★★★



本作是“《星之海洋》系列”外传性质的作品，也可以看做是《星之海洋 2》的延续，取消了等级这一传统的概念，把技术强化设计得更有新意，以漫画版风格的人设再度体验《星之海洋 2》的魅力。

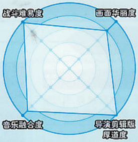
相关达人研究

无



星之海洋 3 导演剪辑版

2004 年 1 月 22 日发售	PS2
销量总计 164000 套	推荐度★★★★★



继承了前作的战斗系统，增加了全新的“Cancel Bonus”系统，让游戏的战斗趣味又提升了一个档次，并且还追加了全新的 PA 事件、新角色与新对战模式。因此玩家在实际游戏中会感觉与前作有很大的区别。

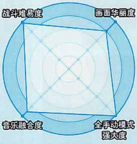
相关达人研究

无



星之海洋 3 直到时间的尽头

2003 年 2 月 27 日发售	PS2
销量总计 1268000 套	推荐度★★★★★



沿袭系列传统的战斗要素，并增加了全新的战斗系统与其他设定，《星之海洋 3》也是当今 JRPG 游戏“神作”的一个典型代表之一，本作更是“《星之海洋》系列”在 PS2 上的完美演绎。

相关达人研究

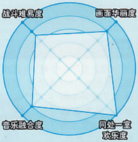
连击数 5000 研究

FD 难度秒杀芙蕾相关



星之海洋 4

2009 年 2 月 19 日发售	X360
销量总计 200000 套	推荐度★★★★



作为登陆次世代的第一款《星之海洋》，本作的战斗爽快度比起 3 代要提高不少，但在部分设定方面存在着退化现象，BOSS 战时加入了弱点设定这一概念，总体上来说终究还是没能够超越前作这个高度。

相关达人研究

混沌难度单人通关流程

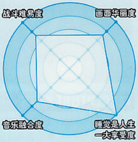
一控三与单人无伤阿修罗相关

单人挑战昂翼天使



凡人物语

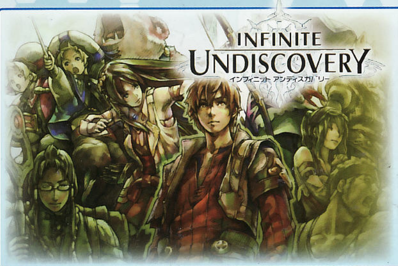
2005 年 1 月 27 日发售	PS2
销量总计 413000 套	推荐度★★★★



游戏中有黑夜与白天的设定，本作中的每一个人物在每一个时间段都会有自己的生活，非常有意思。全新的 LINK 系统让你体验到全队合作的重要感，HP/VP/CP 的设定让 LINK 系统安排起来更需要考验玩家技巧。

相关达人研究

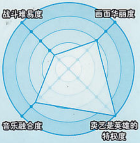
无



无尽的未知

2008年9月11日发售	X360
销量总计 128000 套	推荐度★★★

本作是一款“即时战斗”游戏，游戏在战斗方面更趋向于“无缝化”，不仅仅是单纯的战斗，而是对于如今 PRG 游戏的一种全新定义，也表达了 3A 在游戏系统上做出的探索，虽然本作的总体素质并不算上乘，但标示着日后 3A 游戏全新的创作理念。



相关达人研究

“VH 难度”主角最低 2 级通关流程

周边部分

星之海洋 EX

《星之海洋 EX》是 PS 游戏《星之海洋 2》的动画版本，一共有 26 集，就目前来说是相当古老的东西了，而且早已找不到下载了(笑)，动画中各个角色设计是参照了游戏中的原型，还原度极高，女主角蕾娜的性格活泼又可爱，非常招人喜欢。本作又被翻译为“光剑星传”，著名声优金月真美、绿川光、子安武人、铃木千寻、关智一都有登场哦。



▶动画中有诸多搞笑的情节，重温那久违的感动吧。

女神侧身像 2 超豪华初回限定版

正式名称为“女神侧身像 2 希尔梅莉亚 ARTIFACT BOX”，其中除了《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》的游戏之外，还赠送了上半身可以改变姿势的“希尔梅莉雅完成品模型”，外加钥匙链金属制饰品“缪林之戒指”，还有收录系列两款作品主要曲目的音乐 CD、以及收录的插画与 CG 画集，这都是 FANS 们的怨念之物啊。





■《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》的初回限定版外包装。

▶光是这个手办就能怨念死一大堆 FANS 了，注意这不是邪神！



SCLPTURE ARTS——蕾娜斯

这个 TGS2007 上展出的手办绝对是精品中的精品，全高 430mm，售价也高达 56700 日元，本来预定为 2008 年春发售，但目前已没了消息。细致且宏伟的造型，让人感到非常神圣的雷娜斯呈现着闭眼正要飞起的状态，铠甲的浑厚与细致感也非常到位，身后的羽毛也是质感十足，不知道“雷札德”看见这个后会是个什么样的表情……

tri-Ace 年表记事一览

1983 年 10 月	Telenet Japan 会社成立。
1987 年	Telenet Japan 会社下属 Wolf Team (狼组) 成立。
1993 年	Wolf Team 开始制作《幻想传说》。
1995 年 11 月	Wolf Team 集体跳槽，成立独立开发公司 tri-Ace。
1996 年 7 月 19 日	SFC《星之海洋》发售。
同年 8 月	公司变革。
1998 年 7 月 30 日	PS《星之海洋 2》发售 。
1999 年 6 月	《星之海洋 2》获 SCE 颁发的金奖。
同年 9 月 13 日	SCE 召开记者招待会， PS2《星之海洋 3 直到时间的尽头》首次公布。
同年 12 月 22 日	PS《女神侧身像 蕾娜斯》发售。
2000 年 3 月	PS《女神侧身像 蕾娜斯》获 CESA 颁发的最佳剧情奖。
同年 6 月	PS《女神侧身像 蕾娜斯》获 SCE 颁发的金奖。
2001 年 6 月 28 日	GBC《星之海洋 蔚蓝星球》发售。
2002 年 9 月 22 日	TGS，PS2《星之海洋 3 直到时间的尽头》出展。
同年 11 月	PS2《星之海洋 3 直到时间的尽头》宣布延期。
2003 年 2 月 27 日	PS2《星之海洋 3 直到时间的尽头》发售。
同年 7 月	PS2《星之海洋 3 直到时间的尽头》获 SCE 颁发的金奖。
2004 年 1 月 22 日	PS2《星之海洋 3 导演剪辑版》发售。
2005 年 1 月 27 日	PS2《凡人物语》发售。
同年 10 月	公司搬迁。
2006 年 6 月 22 日	PS2《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》发售。
2007 年 3 月 2 日	PSP《女神侧身像 蕾娜斯》发售。 (PS《女神侧身像 蕾娜斯》的移植版)
同年 12 月 27 日	PSP《星之海洋 初次启程》发售。(SFC《星之海洋》的重制版)
2008 年 4 月 2 日	PSP《星之海洋 2 二次进化》发售。(PS《星之海洋 2》的重制版)
同年 9 月 11 日	X360《无尽的未知》发售。
同年 11 月 1 日	NDS《女神侧身像 负罪者》发售。
2009 年 2 月 19 日	X360《星之海洋 4 最后的希望》发售。
同年 4 月	PS3/X360《永恒的尽头》公布。

结束语

玩家们都有心目中独一无二的“神作”RPG 游戏，就算是 tri-Ace 这样的公司也需要在次世代中跨出一大步，摆脱传统 RPG 游戏的定义，结合其他类型游戏的要素融入游戏之中，从系统的全面革新开始，制作之初直到整个过程之中都包含了人们的心血。而从普通玩家的角度去评价一款 RPG 游戏的成功实在是太困难了，对于游戏的不同理解也直接导致了对于游戏的片面评价，更有一些游戏确实落得了个“叫好不叫座”的下场，除去那些公认的“神作”之外，我们对于 JRPG 游戏的理解需要一种全新的角度，可以说 3A 的最新作《永恒的尽头》在制作之时便在创意这方面已经领先于其他作品，而相对与这样“大胆”的创新理念我们是否应该以一种全新的眼光去看待呢？如今 JRPG 游戏狂潮的消退也或多或少影响了我们，但我们对于像 3A 这样的精品公司还是应该保持着极高的期待，年轻且富有创意的团队才能给我们次世代 RPG 游戏的全新感受。

战国天下布武

随着《战国无双 3》、《战国 BASARA 3》纷纷亮相，两大日本战国游戏的对决已经拉开序幕。作为两款在中国有着很高人气的作品，很多玩家也因此将目光再次投向日本战国时代。为此我们特意开办本栏目，旨在为大家介绍与之相关的日本战国历史。本栏目不会全面完整地介绍整个日本战国历史，而是着重于介绍一些和游戏相关的知识点。毕竟全面介绍的话篇幅是很成问题的，而且也有很多好书珠玉在前了。这里给大家推荐一本今年 7 月刚推出的《日本战国物语》，很适合对日本战国历史没什么认识的人阅读。

色艺双全 甲斐姬


■《战国无双3》过场动画。

在《战国无双 3》加入的 3 名新角色里，作为惟一女性的甲斐姬无疑是广大男性玩家关注的焦点。甲斐姬在历史上确有其人，而且和阿市、宁宁、浓姬等人不同的是，甲斐姬是实实在在以武艺而闻名的，而且又被当时人称为“东国第一美女”，称得上是色艺双全。



▶甲斐姬为后世的小说家提供了不少素材。图中那位女性应该就是她了。

看到甲斐姬这个名字，大家可能会猜想她会不会和甲斐之虎武田信玄有什么关系。实际上甲斐姬和武田家没有关联，她是成田氏长的长女，又被称为成田甲斐。成田家和北条家倒是关系不浅。不过由于记述日本战国历史的书籍多为一家之言，也有人认为甲斐姬是一个虚构的角色。

见风使舵的名门

成田家的名气并不大，不过在注重出身的日本战国时期，成田家还是算得上名门。相传成田家是藤原师辅的后代，正因为出身高贵，所以成田家尽管只是北武藏地区的一个小小领主，却自恃甚高。永禄四年(1561 年)，上杉谦信出阵关东，把关东霸主北条氏康逼回了相模老家。之后谦信就任关东统领，去参拜当地名胜——镰仓鹤冈八幡宫，在场诸将无不下马行礼，惟有一人大剌剌地端坐马上，此人就是当时的成田家当主——成田长泰。结果谦信勃然大怒，抬手就把成田长泰的帽子给打飞了。

成田长泰当众受辱，自然心有不甘，于是待北条氏康回来的时候，立马倒向了北条家。话说这成田家也算是见风使舵的老手了，成田家以前一直是上杉家的部下，后来因为上杉家实力没落，于是 1553 年成田长泰率领一族投降了北条氏康。结果 1560 年上杉谦信打过来之时，成田长泰又再次投降回了上杉家。关于这次受辱事件的真相，日本史学家也有多种说法，不过不管怎样，最后的结果是成田家又倒向了北条家。

1562 年，成田长泰让位给了长子成田氏长——也就是甲斐姬的爹了。氏长上台之后，仅过了一年，又背叛了北条氏，重回上杉家的怀抱。不过之后因为上杉和北条两家组成了越相同盟来共同对付武田信玄，因此两家之间再也没发生战争。成田氏长之后又选择了北条家，这回的立场算是持续了很久，直到北条家灭亡。


■甲斐姬的无双技。

不沉之城的公主

时光流逝，转眼到了 1590 年。丰臣秀吉挟各路诸侯共同讨伐不肯臣服的北条氏。当时北条氏首领是北条氏康之子——北条氏政。氏政决定坚守小田原城，死不投降。小田原城是天下名城，经过北条氏的几代经营，是公认难攻不落的无敌堡垒。秀吉定下围攻小田原城的方针，之后开始逐一翦除小田原城周围的支城，以便让其与外界完全断绝联系。

各支城很快就被攻下，惟有成田家的主城——忍城久攻不落。忍城建筑于日本镰仓时代，经过成田家的苦心经营，加上地形复杂，同样是易守难攻的典范。秀吉派出心腹石田三成来进攻忍城，此时忍城城内守军仅有 3000 人，而且大将成田氏长身在小田原城内，因此守城之任交给了成田泰季。不过很快泰季就病死，于是甲斐姬勇敢地接过了守城的任务，此时的甲斐姬才 19 岁。

石田三成见忍城城外有很多山丘和水田，于是心生一计，决定用水攻。于是他督工在城外建立了一条长达五十多里的长堤，取名石田堤，然后掘开利根川，妄图水淹忍城。没想到天降暴雨导致决堤，不但水攻不成，反而淹死了自家兵士两百余人。

恼羞成怒的石田三成率军强攻，结果甲斐姬身披铠甲以两百士兵迎战，一直杀到敌人阵内，还讨取敌将三宅高繁。据《成田记》记载，当时的她“乌云似的长发上束着乌帽子头盔，小樱威铠之外套的是深红色的阵羽织，腰挎祖传之宝刀浪切，手持银色军配，骑着黑色战马”，口中大喝“われこそは成田氏长の娘、甲斐なり。寻常に胜负せよ！”。忍城一直到小田原城开城投降之后才降伏，从此石田三成不知用兵（原话是“三成は战下手”）的故事传遍了日本。


▲日本人后来重建的忍城，位于崎玉县。



甲斐姬的结局

北条氏灭亡之后，成田家上下全部成了蒲生氏乡的家臣。蒲生氏乡给了成田氏长一万石的俸禄，让他和自己的心腹浜田十郎兵卫、浜田十左卫门共同镇守福井城。天正十九年（1591 年），浜田兄弟趁成田氏长离城之时造反，并杀害了氏长的家眷，尚武的甲斐姬因为跟着氏长而免遭毒手。在夺回福井城的战斗中，又是甲斐姬身先士卒地杀入城内，立下大功。

远在大阪的丰臣秀吉听说甲斐姬的勇名和美名后不禁心动，本来就是好色之徒的他立刻把甲斐姬纳为自己的侧室。入了宫之后的甲斐姬就没有留下什么故事了，倒是成田家因此一举翻身成为独立的大名，并在随后跟随德川家康参加了关原之战和大阪之战。元和元年(1615 年)5 月，大阪城被德川家康攻陷之后，丰臣家灭亡。甲斐姬和秀吉并无子嗣，因此被德川家康放过，只是让她和丰臣秀赖的长女——天秀尼一起到镰仓的东庆寺出家了。

精想 可以想象，在《战国无双 3》中，肯定会有忍城之战，届时将是甲斐姬与石田三成的对决，其最强武器应该也是在这关取得，例如：水攻失败并干掉真田幸村、三宅高繁。至于甲斐姬的武器不用说，自然有一把是浪切了。

影漫搜查线

电影 MOVIE 漫画 COMIC 动画 ANIME 剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

游戏文化 影漫搜查线

看动画、玩游戏 精彩不分界限！

随着优秀作品越来越多，动画改编游戏已不再是什么新鲜事儿。在享受优秀动漫作品的同时，我们也有机会通过改编游戏进一步放大原作所带来的乐趣。同样的道理，很多出色的游戏作品只要获得玩家的认可，也一样能被改编为动画播映。这便应证了一个道理，那就是：看动画、玩游戏，精彩不分家！想要最大限度地体验ACG世界精彩之处的你，赶紧趁此机会来全方位感受这些佳作吧！

文 九兵卫



动、漫、游永远是“一家亲”，本期九兵卫就会为我们介绍与近期发售游戏相关一些动画作品，没看过原作的同学赶紧在开始游戏前补习一下吧！

强袭魔女

原名 Strike Witches　制作 GONZO

声优 福园美里、千叶纱子、名冢佳织、泽城美雪、田中理惠。



这部由动画大厂GONZO于去年夏季推出的《强袭魔女》风格颇为清新，讲述一帮具有魔法能力的少女驾驶飞行脚抗击外来不明生物的故事。除了少女、兽耳等传统要素以外，本片的人设请来了为被誉为兵器少女（又称机娘）之父的岛田文金，其笔下的萌少女配上机械的组合吸引了很多爱好者（代表作有《天翔少女》、《武装神姬》等）。此外，虽然本片是一部主要卖萌点的动画，但其中和军事有关的设定均有据可依，人物的名称以及所使用飞行脚的造型都取二战以及近现代的飞行机师与武器为原型，对这方面感兴趣的人不妨去查阅一下相关资料。总体而言，TV版动画的制作水准很高，连ED也下足了工夫，短小精致很值得一看。目前第二季TV动画正在紧张筹措中。

游戏名	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗		
平台	NDS（另有PS2版）		
发售日	2009年11月26日	厂商	Russell

真月谭月姬

原名 真月谭月姬　制作 J.C.STAFF

声优 生天目仁美、铃村健一、伊藤静、折笠富美子。

《月姬》是TYPE-MOON于2000年推出的一款同人游戏，也是其早期的成名作之一。幻想的世界观、吸血鬼设定以及曲折的故事构成让原作通过另类路线一举获得成功，推出格斗游戏以及TV版动画则是后话。《月姬》动画版名为《真月谭月姬》，由J.C.STAFF负责制作，剧本和人设依然是奈须きのこ和武内崇的黄金组合，虽然故事的叙事方式和原作稍有出入，但整体素质让人满意。鉴于本片在FANS中评价不一，所以在这里并不要求未曾接触过系列作品的玩家强行去补课，但透过本片了解一下系列世界观和基本设定还是戳戳有余的。毕竟，TYPE-MOON惯有的风格都是一脉相承的，而在《月姬格斗》甚至还有同社其他作品角色的乱入，无从下手的玩家能够从本片开始慢慢了解整个系列。



游戏名	月姬格斗 Actress Again		
平台	PS2		
发售日	2009年8月20日	厂商	ECOLE

鹡鸰女神

原名 セキレイ　制作 SEVEN・ARCS

声优 立花慎之介、早见沙织、井上麻里奈、花泽香菜、远藤绫。



去年夏季播映的《鹡鸰女神》虽说描写的是关于人类与鹡鸰的战斗物语，但说到底其实是以杀必死和萌少女作为看点的后宫类动画。制作方将本作中的战斗用“可爱”一次来形容，也注定了作品本身轻松而单纯的剧情与氛围。动画的女性声优阵容堪称强大，尤其是配角，也因此吸引了不少声优控。而随着PS2版游戏的推出，TV版动画第二季的制作计划日前也摆上了议事日程，喜欢本片的人可要留意了。

游戏名	鹡鸰女神 来自未来的馈赠		
平台	PS2		
发售日	2009年10月29日	厂商	Alchemist

魔法少女奈叶A's

原名 魔法少女リリカルなのはA's　制作 SEVEN・ARCS

声优 田村由加利、水树奈奈、植田佳奈、清水香里、久川绫。



说《魔法少女奈叶》是近年来最火的少女动画，怕是都一点不过分。这部凭着优秀的剧本设定以及错综的人物关系赢得好评的作品，跳出了同类动画框架，以精彩的魔法战斗塑造了众多个性的少女形象，声优的演出也同样耀眼。前两季的女孩们在第三季《魔法少女奈叶StrikerS》中成长为真正的少女，而本作TV版三季之间的剧情也存在不小的关联，有时间大家不妨全部看完。此次推出的PSP版游戏从标题我们就看出是以第二季的剧情为故事背景展开的，各方激烈的战斗如何通过游戏来表现很值得期待。另外顺带提醒一下大家，系列的第四季TV版动画已经在制作当中，而同样取材自前两季的剧场版年底就可以与广大FANS见面，看来“魔炮”大军真的是要卷土重来了。



游戏名	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战		
平台	PSP		
发售日	2010年1月21日	厂商	NBGI

近期关注 FOCUSING

闪电十一人

原名 イナズマイレブン　制作 OLM TEAM WASAKI
声优 竹内顺子、野岛裕史、吉野裕行。



《闪电十一人》是Level-5在去年给我们带来的一款以校园足球为题材的原创NDS角色扮演游戏。由于推出后大受好评，原作很快便被改编为动画，TV版从2008年10月播映以来一直连载至今，人气居高不下。和游戏一样，动画的热血程度有过之而无不及，不仅足球比赛被刻画得如同战斗一般过瘾，剧情安排的也较为紧凑，雷门中学的闪电足球队在经历一场又一场危机后总是能获得新的成长，而竹内顺子（《火影忍者》中饰演鸣人）等声优的投入演出也给本片锦上添花。在传统《JUMP》系少年动画占据市场多年的今天，有《闪电十一人》这样的新鲜血液注入，对于喜爱这类题材的观众来说无疑是一件好事。NDS版《闪电十一人2 威胁的侵略者》很快就要在10月份与FANS见面，让我们期待游戏给玩家带来新的惊喜吧。



游戏名	闪电十一人2 威胁的侵略者		
平台	NDS		
发售日	2009年10月1日	厂商	Level-5

纯白相册

原名 WHITE ALBUM　制作 SEVEN · ARCS
声优 平野绫、水树奈奈、户松遥、前野智明、朴璐美。



走真实路线的《纯白相册》被人称为是去年冬季番中最细腻的动画。虽然没有华丽的人设与复杂的背景，但观看本片就仿佛打开一本淡淡的相册，柔和的画面加上内心独白的文字，是一部很容易让观看者与片中人物感情形成共鸣的难得佳作。说起来，《纯白相册》其实也是游戏在先动画在后，只不过早年PC版的原作不管在画风还是人设上都与动画相去甚远，所以很少被人提及。冬季发售的PS3版和去年的《泪洒三重冠》类似，都是大幅重制后重新与玩家见面，原作或者TV版的FANS完全没有理由拒绝这次随动画第二季一起重温感动的机会。

游戏名	纯白相册 被留下的冬日回忆		
平台	PS3		
发售日	2009年冬季	厂商	Aquaplus

家庭教师REBORN!

原名 家庭教师ヒットマンREBORN!
制作 ARTLAND
声优 国分优香里、市濑秀和、近藤隆、井上优、高桥广树。



《家庭教师REBORN!》原为天野明连载于《少年Jump》之上的少年漫画，属于校园生活加战斗题材类作品。本作TV版动画自2006年10月推出以来至今已经播映近3年的时间，其人气大有赶超作为前辈的《死神》、《海贼王》等长篇动画之势。以现代为背景的《家庭教师》除了同样能以激烈的对决和悬念迭出的故事发展来给人带来爽快感之外，本片在女性观众中受欢迎程度也一直居高不下，看来片中男主角们的杀伤力还真是不小。游戏方面，原作改编的游戏在各个平台数不胜数，近期登陆PSP平台是“《战斗竞技场》系列”第二作，FANS千万不要错过。



游戏名	家庭教师REBORN！ 战斗竞技场2 精神爆发		
平台	PSP		
发售日	2009年9月17日	厂商	MMV

Anime 动画　地狱之歌OVA6

HELLSING VI

类型 恐怖、虚幻　发售日期 2009年7月24日（日本）



《地狱之歌》原作为平野耕太，是一部围绕20世纪末英国吸血鬼阿卡特展开故事的黑色风格漫画，不管是在日本还是国内，作品一直拥有较高人气。自TV版动画结束后，拥有更高制作水准的OVA就成了FANS最大的期待。OVA从2006年2月开始播出第1部，第4部到最新的第6部的剧本由黑田洋介（代表作《高达00》）担纲。对于本片，我们不用去怀疑这部经典之作的超高素质，数次经历延期OVA是否跳票反而最值得关心。至少今年夏天的OVA6，“HELLSING”如约领所有观众走上了一次清凉而刺激的吸血鬼之旅。（笑）



Movie 电影　特种部队 眼镜蛇的崛起

G.I.JOE：Rise of Cobra

类型 动作、枪战　上映日期 2009年8月7日（大陆）





本片改编自拉里·哈马（Larry Hama）的同名热门美国漫画，是派拉蒙继《变形金刚》后又一部力推的大成本制作动作科幻巨制。不仅特效和打斗场面做得激烈精彩，本片在导演方面还请到了执导前两部《木乃伊》的著名导演斯蒂芬·索莫斯（Stephen Sommers），力求在视觉冲击力上给观众带来全新的体验。影片描述的是总部设在布鲁塞尔的“G.I.JOE”特种部队使用各种尖端武器与一个苏格兰军火商建立的全球性恐怖组织“眼镜蛇”之间的战斗，是暑期喜欢好莱坞大片的影迷不可错过的一道盛宴。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Comic 漫画　海之少女

あまんちゅ！

刊行日期 2009年8月10日（单行本）

类型 校园、治愈





提到治愈系动漫作品，几乎没有人不知道《水星领航员》。这部以水城威尼斯为假想舞台的少女动画，以舒缓而温馨的叙事方式感动了很多观众。近期，漫画原作者天野梢在FANS的呼声中再次推出一部同类题材的原创新作——海之少女。同样是与水有关的主题，同样是天真单纯的女生，在天野梢清新的画笔下将诞生另一个透彻而感人的幻想世界，相信对打斗以及恋爱题材动漫作品感到乏味的漫迷一定会喜欢上本作。目前《海之少女》已经连载到第9话。



多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：最近看了一部挺有深度的漫画英雄电影，就是被戏称为“看门侠”、“手表侠”的《守望者》，三个小时的片长对于获得雨果奖的原著深邃内涵的还原依然达不到完美，但在剪辑方面却令人印象深刻。英雄们遭到放逐，他们最重要的不是拯救人类，而是要在虚无与失落中拯救自己，沉重的主题让本片不能简单地以超级英雄电影去衡量。影片的特效还不错，音乐更是亮点，如神一般存在的曼哈顿博士相信会是个能让观众惊讶的角色。《守望者》的次世代下载版游戏出了两个了，只是价格比较高。

游戏文化 多边共享区

《DQIX》COS也疯狂

晴天 提供

自《勇者斗恶龙Ⅸ》发售一个半月以来，其在日本本土的累计销量已经顺利突破350万，而8月14日也正值“日本动漫同人展（C76）”在东京召开，所以众多FANS为了表达自己的喜悦之情，每年内都必定会登场的“COSPLAY表演”中也能看到游戏中标志性角色的身影。另外根据大会截至16日的统计数据，今年不但再次创下了大会开展以来18万人参加的新纪录，由于场馆内大多数商品热卖导致大排长龙，所以耐不住寂寞的宅男腐女们70%以上都带上了自己的NDS，希望借助现场的人潮来交换游戏数据，将自己的旅店升级为“世界第一”的超豪华酒店（笑）。

真人篇

在现场最受COSER欢迎就是莉卡、露伊达等原创角色，而不同职业也专门挑选了最具代表性的装备，服装制作的专业程度值得称赞。


□穿上游戏默认“天使套装”的女性角色也别有一番风味。


▶可爱朴实的宿王之女莉卡，场景的布置让整体感觉和游戏更加接近。

◀目前发现最具气质的露伊达Cos，大家是不是也觉得很棒呢？



游戏篇

因为新作中引入了“纸娃娃系统”，所以很多玩家在游戏中也热衷于收集各种另类装备达到吸引眼球的效果，而且再加上某些装备没有性别限制，合理组合的话会产生很多喜剧效果。



▲不要怀疑自己的眼球，我们所看到的正是“男仆”！



▲我整个人都“史莱姆”了。



▲随着官方的不断更新，COS系列其他作品中的经典角色也成为可能。



▲系列招牌的“兔女郎”，只可惜不能在赌场中见到她了……



▲清凉的泳装虽然不怎么实用，但至少视觉效果还是不错的。

透过外表看内在

九兵卫 提供

作为玩家，我们通常只能看到游戏公司推出的游戏，并以此来建立各家公司在自己心中的形象。不过这些游戏公司真正的形象是什么样的，很多玩家都不知道。下面就让我们走近日本来看一看那些著名游戏公司的办公楼。透过外表看内在，你也会发现这些看似普通的建筑，倒也真的能体现出各家游戏公司的个性呢！


▲老卡的老成稳重在公司大楼的外形上体现无遗，灰色调的楼体颜色仿佛在告诉我们：姜还是老的辣！


▲乍看像是一座金字塔的NBGI办公楼个性十足。“童话”的Namco加上“玩具”的BANDAI，这样的组合自然创意无限。


▶最典型不过的正统写字楼，风格与SCE的洒脱而干练的作风相得益彰。


□四四方方的办公大楼让人看不出这是一个充满想像力的任天堂，难道这就是所谓的“内外反差”？

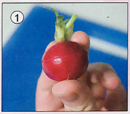

□Konami的办公楼非常气派，堪比大型银行和证券公司。

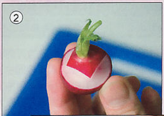
自己巧动手 萝卜变蘑菇

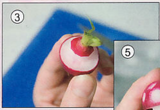
炎骑士 提供



大概任何一个喜欢胡子大叔马里奥的玩家都不会讨厌游戏中的奖命蘑菇，又大又圆的香菇看上去肉呼呼的甚是可爱。可惜的是，现实之中香菇的外形与之相差太远，所以，我们只能动手自己做了。至于“人造”蘑菇的原材料，其实是相当好找的，就是我们在市场上经常可以见到的那种小个头的水萝卜（红皮大萝卜当然也可以，不过那么大的个头看起来实在太蠢）。具体的制作办法如下：


▲挑选一颗外形匀称的水萝卜，用水果刀沿中央最大半径出划一圈。


◀沿着划出的线将一半的萝卜肉削去外沿，大致保留中间的柱形，以求进一步修整。


▲小心翼翼地将保留下来的柱形部分修成菌柄的圆柱形，注意不要使圆柱过细。


▲用水果刀在另一半“菌伞”的部分削去薄薄一层萝卜皮，使之露出一个个白色的圆点。


◀待将蘑菇做好之后，用海苔修剪成两片小圆点贴在菌柄上充当眼睛，人造蘑菇这就大功告成了，1UP！

世界第一飞人也是游戏迷！

Gouki 提供



在刚刚结束的柏林田径世锦赛上，牙买加飞人博尔特再次让世人震惊，再次打破由他自己保持的100米和200米两项世界纪录。在赛后接受BBC电视台采访的时候，被问到“如果有机会在这个城市里逛逛，你想去哪儿？”的时候，这位世界第一飞人却回答说：“我宁愿待在酒店里休息，玩玩电视游戏。玩什么游戏？噢，这阵子我正疯玩《PES2009》和《使命召唤》呢！”说起来“中国飞人”刘翔喜欢的游戏也同样是《WE》，难道飞人们是把这游戏当成赛跑游戏玩吗？

对于很多体育明星来说，因为本身就是公众人物的原因，他们一般很少选择外出游玩来打发时间，而多半都是待在家里玩玩游戏上上网看看电影，从这个角度来看，这些年轻大腕们的爱好其实也和普通的年轻人差不多。

别致的块魂婚礼

多边形 提供

常有读者来信说，作为一个游戏迷，将来的婚礼一定要以自己喜爱的游戏为主题来举办。这不，生性活泼的老外果然按照游戏主题为自己举办了一场别开生面的婚礼，这两位看来都是《块魂》的忠实粉丝，婚礼中充满了“块魂”的元素，让我们一起来看看婚礼的盛况吧！



■幸福的小两口头上顶着块魂世界的标志，块魂小王子和块魂小公主终成眷属。



◀婚礼的蛋糕则是一个巨大的块魂球，幸福的小球把幸福的情侣粘在了一起。



▶除了小两口之外，参加婚礼的贵宾也都是块魂的打扮。

“模拟地球”——真正的电视地球仪

星夜 提供



▲旋转地球仪，屏幕中的模拟地球也会随之转动。

▶伸缩式键盘可以输入文字。

地球仪的电子化已经深入到各个领域，从谷歌地图到PS3的“Life with PlayStation”和Wii的天气频道，在地球上选取地点，了解当地详情成为一种流行趋势。如今日本著名玩具公司Epoch推出了一种真正的电视地球仪，这次用户不是在屏幕中的地球仪里选取地点，而是在真正的地球仪上用笔直接点击各个地点。

Epoch的这款电视地球仪由一个直径25CM的球体构成，表面上看与普通的地球仪没有什么不同，特别之处在于底座上有视频输出口，将其与电视机连接，就可以在电视屏幕中显示各种信息。在地球仪上随便点击一个地方，屏幕中就会出现该地的风土介绍，不仅有图片、文字资料，而且还会有真人语音解说。在底座上有一个旋钮，选中了一个地方后，可以通过旋钮选择当地的名胜古迹、天气特征、特殊动物等信息。此外它还准备了各种地理知识的小测验，通过内置的伸缩式键盘可以输入文字，看来非常适合给孩子学习地理知识。不过这款电视地球仪应该不是为普通消费者准备的，它的售价高达3.7万日元，可以买台PS3了，用于学校中当教具的话可能更合适一些。

数位板中的魅力天使：RAINBOW！

一刀 提供



自从友基科技出品的数位板新品“RAINBOW”以征稿奖品的身分呈现在读者面前以来，我们发现不少朋友在Email投稿的附言中，表达了对这款数位板的强烈期待。下面本刀节选了几段颇具代表性的读者来信，与大家分享。



读者A：立场坚定的艺术青年

如今市面上的板子，样子都差不多，用板子画画时体会不出那种艺术创作的感觉。似乎厂商都不是特别在意数位板的工业设计，但作为用户，我们是要用板子来进行创作的，我觉得板子的外观很重要，会时刻影响我的状态。所以，RAINBOW真的让我眼前一亮。简约里透着高贵，我喜欢！

读者B：出身贫寒的好学青年

母亲下岗好几年了，但为了支持我学习，家里给我买了台电脑。我从小喜欢画画，特别希望有一天能在电脑上用数位板随心所欲地创作。不过买电脑已经用掉了不少钱，真的不好意思再向爸妈开口了。所以就想通过比赛来实现自己的愿望。

当然如果不能获奖，我也想自己攒钱买一个，这款板子造型很漂亮，性能也不错，而且价格合理，对我来说很有吸引力。

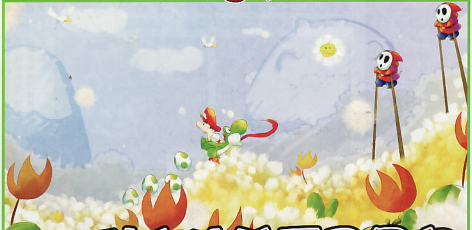
读者C：出手稳准狠的恋爱高手

其实对我来说，板子的性能啊、价格啊都不重要，造型最重要！不瞒你说，我是想拿RAINBOW送人。没错是一姑娘，算是我女朋友吧，特喜欢画画。最近她生日就要到了，想送块有分量的礼物给她。

这不那天她在UCG的231期（暑期特刊）上看到RAINBOW的介绍，一下子就喜欢上了。还嚷嚷着要参与征稿，这封Email就是帮她投稿的。我相信她有入围的实力，但作为老读者，我知道“游风艺苑”历来高手如林，她能不能拿奖那还真是未知数。所以我已经留了买板子的预算，到她生日那天，给她一个惊喜，哈哈！



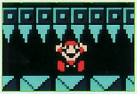
说到马里奥，我们总是能回忆起很多美好的情景，最初沉溺于横板平台动作游戏的探索的乐趣，完成连续跳跃的爽快，和小伙伴争抢手柄尝试完成关卡，挑战全星星、金币收集，拉下终点小旗子进入城堡时天空中绽放的礼花……当然，我们永远也忘不了马里奥死时的那声经典的叫声——妈妈咪呀！



25种方法杀死马里奥

伴随着这句意大利感叹词“我的天啊”，马里奥一次次送命于玩家手中，啊不，关卡中的坏人手中。如今看当初8位机那种点阵描绘的人物图像，有一种复古的艺术感。看他将竖着大拇指的双手高高举起，两腿向前伸出，大胡子的形状让微笑的表情一直凝固在他的脸上……这里不是要看马里奥的笑话，而是带着温情的回忆，美妙的回忆。

25 被戳死



库巴的品味很不错，它总是用各种钉刺装饰自己城堡的墙壁和天花板，并且设置了一些程序让它们不停地升起落下，这种不知道算是复古还是新潮亦或不知所云的装潢让前来串门的马里奥如坐针毡……如顶针板。

24 旋转飞行道具

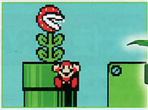


在探索库巴的城堡时，诸如由火焰包围的石块连成的360度旋转的棍子之类的障碍物虽然比较难对付，但是至少它是固定在那儿让咱能心中有数，而那些可以在整个场景中飞来飞去的闪光球之类的玩意更需要引起马里奥的注意。站着不动就等死吧！

23 食人花

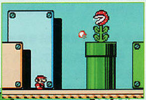
食人花应该算是游戏中最有代表性的设定之一。从下水道中钻出来的家伙往往会出其不意地干掉不假思索就跳到下水管道入口的大叔。水管工大叔，工作欲望太强烈的话有时候会适得其反……





22 火球

食人花不是什么好东西，除了锋利的牙齿外还能吐出火球。当工作欲望并非那么强烈时，即使远观也有可能玩完……

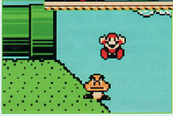


21 出其不意

好吧，我先消灭了食人花，之后我进入了下水管道。

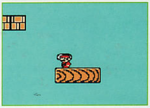
我在倾斜的下水管道内滑行的速度可是很快的，我又从另外一段蹦出来了，离终点更近了呀！

……为什么水管口就有一个酷力宝……



20 不稳定的平台

在空中的狭窄平台间进行高难度的跳跃，成功落在下一块平台时也并非绝对的安全，或者说，站在一块周围没有敌人威胁的平台上也不代表你就能活下去，因为这平台有可能会脱离原始位置和你一起落入深渊。其实一直更让人迷惑不解的是那些悬在空中却永远掉不下去的平台……



19 海中的怪物



以前的马里奥可以在水中呼吸，后来在3D版中他渐渐失去了这种强势的能力，看来3D进化的不止是画面，还让马里奥进化出了肺这种器官。不管如何，即使能在水下呼吸他也成不了波塞冬，因为一只墨斗鱼就能用一次轻轻的抚摸让他大声喊出妈妈咪呀。

18 坑

跃过“坑”这种无底深渊是跳跃的乐趣所在。当然，有些坑明显是在刁难玩家，这种距离一定需要超越常人的脚力才能飞跃，因一次起跳时机的失误判断半途而废。



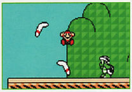
碧奇公主，帮忙在蘑菇王国中多建些桥吧，即使不为马里奥，也为了那些腿更短的小蘑菇吧……

17 巨象压痕

巨象比钉刺的天花板更有意境，它们算是上天制造的圣物吧！面目狰狞的大石块只需要那么轻轻地……轻轻地……落下来，就能将马里奥像土豆一样压成土豆泥。

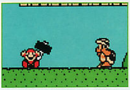


16 看招！回旋镖！



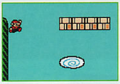
这种乌龟比会缩进壳里的那种只会爬的家伙厉害多了！回旋镖的轨迹很诡异，在空中的弧线让马里奥无所适从。当然，你能躲得过第一发，却不知道能不能躲得过第二发。这家伙可是双手双持！

15 锤子！锤子！！



这次是黑壳的乌龟，这次它扔的是锤子。从天而降的大锤，头一样大的锤身，在空中旋转无数圈，威力不可想象，脑袋开花了吧，太残忍了，幸好那个时候分辨率不够高。

14 “他是被推下去的！”



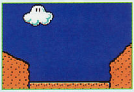
我站在高高的悬崖边缘，看着脚下的万丈深渊，我已经想明白了，晓得世界上是不会存在没有底的坑的；但是我不知道后面有什么东西推了我一把……这种自动卷轴的关卡让马里奥更加活跃，在平台间行云流水般飞来跳去的马里奥……应该是被逼的。

13 “之后又被挤死了……”



啊，我已经如热锅上的蚂蚁一样时刻不停地移动了，为什么还是被背后那无形的墙壁和眼前这砖头的墙壁合伙挤死呢？这种强大的力量实在让人匪夷所思。

12 流沙，流沙



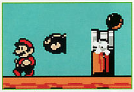
沙漠不仅能晒死人，还能埋死人。流沙在滚动，马里奥在下沉，水管工的双脚是可以经受得住下水管道的污水的，但是实在没办法在沙中活下去……求求您别傻站着了……

11 熔岩



熔岩比沙子要厉害多了，不是不能站太久，而是一碰就会归天。或者成为马里奥烤排，马里奥烧×腿，马里奥烤里脊肉……不知道味道如何，也许会被烧焦吧。

10 炮弹飞人





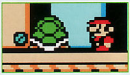
这些加农炮很厉害，特征是：炮身比炮弹短；可以前后双方向发射；无限弹药；飞行距离貌似无限远；有贴地轨道和空中轨道两种，前者要蹲，后者要跳，斜角度的炮弹是打飞机的。

9 窒息而死



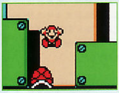
在从2D进化到3D之后，马里奥的游戏确实变得更加有趣了，各种场景的可探索度大大增加，虽然他失去了水中呼吸的超能力，但是憋气的功夫还是蛮强的。不管怎样，能淹死人的游戏才是更好的游戏。

8 “妈妈咪呀，这乌龟还活着”



一般情况下来讲，乌龟这种东西的威胁不是非常大（除了那种两腿站立乱扔东西的家伙），被踩过一次的乌龟会成为乌龟壳，然后马里奥可以跑过去、抱起来、扔敌人，或者一脚踢飞。不过别过去得太晚了，这家伙刚才只是缩了！在你起脚的瞬间伸出来的乌龟脑袋会一口咬死你……

7 移动的乌龟壳



这家伙很顽强。我在其没有复活之前踢了它一脚，它爽快地开始了高速滑行，但是它并没有飞出版面，它“砰”的一声撞到了前方的障碍物，它反弹了，它回来了，它又到我脚下了，它撞到我了，妈妈咪呀。

5 时间结束



横板过关的马里奥游戏中总是有一个计时器，不过就算是马里奥也不知道为什么这个世界会在倒计时结束的瞬间黑掉。即使是因为援救公主的任务是有时间限制的，那么为什么每关都要分别计时呢？为什么不能设置一个总的通关时间限制呢？

1 世界上的第一个酷力宝

马里奥看到的这个世界里的第一个生物，他心想：“这是什么？”它缓缓地移动过来。

马里奥看到它挑起的眉毛和大眼睛：“你长相很萌啊！”它继续靠近过来。

马里奥站在原地伸出右手：“你好，能和你做朋友吗？”它已经侧移过来了。“妈妈咪呀！”

这是跳跃键失灵的时候编的故事。

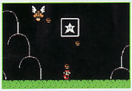


6 生吃



大多数的敌人都是以“揍死马里奥”为目的，虽然更多数的情况下，马里奥都是因“温柔的接触”而死，还是有少数的强大敌人会有与众不同的做法，比如吃掉马里奥。我们不知道在嘴中咀嚼身价百万的马里奥是什么滋味，但是看着这种大鱼屡试不爽的精气神，觉得应该还不错，至少比烧焦的好！

4 最后的武士



哪怕世界上只有最后一个敌人，也不能掉以轻心。在终点马上可以顶到过关奖励完成关卡的地方，还是有可能被从天而降的小酷力宝砸死。哎，我还是比较喜欢以拉旗子作为每关的结束动作。

3 乱斗致死



通常情况下，道德高尚的马里奥和碧奇公主这对“好朋友”是肯定不会打架的。但是也有例外的情况——《任天堂全明星大乱斗》。强大的各路明星拳打脚踢加飞撞可是很强大的。碧奇公主的撞击风格很独特……这算是一种奖励吗？

2 毒蘑菇



蘑菇世界中的蘑菇似乎都是营养丰富的好东西，吃过之后的马里奥可以变大（也有时候变小），但是能置人于死地的毒蘑菇也在日版《超级马里奥兄弟2》中出现过。我们总是不假思索地顶出蘑菇并且饥渴地吃掉它们，但是这个紫色的小玩意毒性实在太大了，我被毒死了。



秘密花园

文 卡伦 美编 一刀

《红莲之王》混沌中的烈焰

本期的《秘密花园》将向大家介绍一款由SE出品的卡片街机游戏——《红莲之王》。

这款游戏作为SE首款完全原创的卡片游戏，从2008年6月推出之后就迅速受到卡牌爱好者们的推崇，成为目前日本最流行的三大卡片游戏之一，几乎在任何一家游戏店中都可以见到玩家激烈对战《红莲之王》的情景。

与绝大多数卡片游戏类似，《红莲之王》的Player卡片是固定的，玩家需要收集大量的使魔卡片才能在战斗中位于不败之地。迄今为止，《红莲之王》的使魔卡片已多达240余张，涉及超兽、神族、海种、不死、亚人、魔种和机甲这7个种类。更加令玩家不得不敬佩SE“骗钱有道”的是，这几百张使魔卡片的插画全部邀请了游戏以及漫画界的超级画师负责绘制，这也就使得这些卡片不但具有可玩性，更具有极高的收藏价值。

目前参战《红莲之王》的画师总数高达53人，这其中既有SE自家的游戏人设师(如天野喜孝、野村哲也、吉田明彦、伊藤龙马)，也有不少在ACG界举足轻重的重量级人物(如末弥纯、丹野忍、寺田克也、安倍吉俊)，而且我们有足够的理由相信，只要这款游戏的热潮一日不退，这个数字就将继续增加下去。尽管由于平台的限制，《红莲之王》在国内玩家中的知名度很低，但这并不能构成让我们错过如此豪华精美的插图的理由。你可以对卡片游戏毫无兴趣，但《红莲之王》是一部将游戏升华为艺术的作品，在每一幅美得令人窒息的插画面前，一切的惊叹与赞美都会显得何等苍白无力。





野村哲也

现在的野村已经由一名纯粹的游戏画师进化成为了最有前途的游戏制作人，但他的每一幅新作仍然在不断地彰显其对流行文化的领悟与见解。(代表作品：《最终幻想Ⅶ》、《王国之心》系列)

金亨泰

最早为国人所熟悉的韩国游戏画师，在《真名法典》中所绘制的那些性格迥异的角色无不让人拍手称绝。(代表作品：《真名法典》系列)





KEI

靠着为虚拟偶像歌手初音未来设计形象而一炮打红的人设师，擅长水彩画般的淡雅用色。(代表作品：初音未来)



吉成钢&吉成曜

“《女神侧身像》系列”的御用画师，兄弟二人都擅长以厚重的笔触描绘特效般的场面，令人过目难忘。(代表作品：“《女神侧身像》系列”)

板鼻利幸

隶属于SE的画师，因其设计的路行鸟形象过于成功而被“路行鸟之父”石井浩一调侃说：“路行鸟已经嫁给板鼻了。”(代表作品：《路行鸟的不思议迷宫》系列、《最终幻想 水晶编年史》系列)





直良有佑

直良自从1993年加入Square后就一直作为美术指导参与“《最终幻想》系列”的制作，并担任了《前线任务4》和《前线任务5》等多部作品的人设。（代表作品：《前线任务4》、《前线任务5》、《最后的神迹》

藤坂公彦

以《龙背上的骑兵》而一役成名的画师，他不仅会负责游戏方面的人设，有时还会参与到世界观和剧情的构建当中去。（代表作品：《龙背上的骑兵》系列）



丹野忍

丹野忍毕业于立命馆大学文学系，他独特的绘画技巧全部为自学而成。他善于将西方的油画画风与日本传统的和风神韵相结合，创造出具有强烈视觉冲击感的画面效果。（代表作品：《汪尔达之心II 天上之门》）





Todd McFarlane

欧美最成功的漫画英雄“再生侠”之父。《再生侠》这部漫画在全世界的销售量已突破一亿册，Todd也凭借这部作品获得了数不清的奖项。（代表作品：《再生侠》）

大久保笃

2008年大受好评的TV动画《嗜魂师》的漫画原作者，2001年时因获得第3届Enix21世纪漫画大赏，遂开始在《月刊少年GANGAN》(SE的漫画杂志)上连载漫画作品。（代表作品：《嗜魂师》）





山下俊也

由SE捧红的自由画师。上世纪就曾负责《最终幻想X》的武器及NPC设定，随后又担任网游《深邃幻想》的人设工作。（代表作品：《深邃幻想》、《勇者已死》）

吉田明彦

SE的资深画师。在松野泰己的众多影响力大作中，吉田都担任人设或美术监督等要职，可以说，他是松野的御用画师。（代表作品：《皇家骑士团》、《最终幻想XII》）





寺田克也

日本美术界的“鬼才”，无论是在游戏、动画、漫画和小说插图领域都有不凡的作为。他用色偏好深色系，线条也较为硬派，不少彩稿都更接近欧美风格的硬核奇幻风格。（代表作品：《侦探神宫寺三郎》系列）



末弥纯

毕业于日本最高美术学府——武藏野美术大学油画专业的末弥纯主要从事的是小说的插画绘制和游戏设计工作。他的画稿带有明显的西方油画特色，令观者仿佛置身于大气磅礴的奇幻世界之中。（代表作品：《巫术》、《炼狱-RENGOKU》）



胜负师：有读者询问，自由谈是不是不接受平信投稿，只接受电子邮件投稿。其实每年还是会有几篇平信投稿被刊登的，只是平信投稿本身在投稿数量中所占的比例很小，从便于修改的角度来说，电子文档显然更方便，因此也是我们推荐的投稿形式。如果实在没有条件采用电子邮件的形式投稿，却有一手好文章，那我们还是欢迎各位能参与到“自由谈”栏目中来的，这一点不必有什么顾虑。本期自由谈收录了两篇文章，PSP版《生化危机》的展望算是有理有据，没什么天马行空的幻想；而《秋之回忆 2nd》的通关感想写得十分感性，这种感觉的文章在投稿中比较少见，就算对游戏不熟悉，大家也不妨换个角度来欣赏。

生化危机掌上爆发

不久前，Capcom 宣布终止开发 2004 年就曾公布的 PSP 版《鬼泣》，一时间无数卡饭为了这款胎死腹中的神作黯然神伤。就在广大卡饭误以为 Capcom 准备撤离 PSP 这块战场而消沉不已时，2009 年 E3 展老卡又携带镇社之宝重返 PSP 战场，在索尼发布会上公布了预定 2010 年发售的《生化危机 携带版》。这一惊人的消息让之前因 PSP 版《鬼泣》终止开发而对 Capcom 充满怨念的卡饭们的心情从地狱回到了天堂。加上今年家用机上《生化危机 5》以不俗的表现在全球火爆畅销，所以玩家们难以抑制对 PSP 版的《生化 携带版》的期待之情。

笔者作为一个铁杆卡饭也十分想知道明年“生化》系列”将以什么样的面貌在我们的“掌上”爆发，现在不妨在这里摆个龙门阵，和大家一起大胆的做一些无责任猜想，看看当了这么多年卡饭的我们对 Capcom 的游戏嗅觉是否灵敏。

在这个日式厂商冷饭你炒我炒大家炒集体堕落的世代里，作为一名卡饭，说起 PSP 版的《生化携带版》，我们首先会极其消极的想到又一款复刻版《生化》将要重返游戏餐桌了。毕竟，日本游戏厂商这些年的出息是广大掌机玩家们有目共睹的，而且 Capcom 这位大厨在炒冷饭宰回头客这一道上的手法可不输于业界首屈一指的冷饭王 SE，甚至更高明。早在 NDS 刚发售不久，老卡就为广大支持他的《生化》迷们在 NDS 平台上倾情翻炒了加了点雕虫小技的初代《生化危机》。这款对应了 NDS 控触功能的复刻版《生化》出乎意料的受到各界一致好评，似乎销量也不错，让老卡尝到不小的甜头。

现在广大卡饭们完全有理由相信老卡极有可能将历代生化作品中人气指数最高，曾感动过一代玩家的《生化 2》拿到 PSP 上翻炒。老卡当年曾在 NGC 上重新制作了初代《生化》，重制版的《生化》的超高素质颇受玩家赏识，当时就有玩家期望老卡能把《生化 2》也一鼓作气脱胎换骨的重制了，可惜厚颜无耻的老卡接下来竟然把《生化 2》和《生化 3》等 PS 时期的作品几乎原封不动的搬到了 NGC 平台，让玩家们彻底领略了什么叫冷饭的极致。

如果老卡在 PSP 上故技重施，我想绝大多数玩家肯定不会买账，除非老卡能拿出当年在 NGC 上重制初代《生化》时的诚意来，否则即使复刻了《生化 2》，也不会骗到玩家的眼泪，而是招来一块块从世界各地飞来的板砖。经常关注游戏业动态的玩家可能都知道，从 2009 年开始 PSP 呈现出罕见的井喷迹象，像《铁拳 6》、《灵魂能力》这样的超大作蓄势待发，甚至连小岛秀夫亲自操刀的《MGS》新作也将在 2010 年紧随其后，参与 PSP 西部大开发。善于把握商机的 Capcom 恐怕不会真的蠢到在 PSP 形势一片大好的情形下，拿出一款复刻版《生化》来糊弄敏感的玩家自毁形象，所以笔者认为老卡不大可能在 PSP 上推出一款复刻版《生化》作品，至少眼下还不是拿《生化 2》等经典游戏炒冷饭的好时机。

抛开复刻版《生化》的可能性，笔者脑子又闪过了近年来在 Wii 上表现不俗的《安布雷拉历代记》，这款光枪版的《生化》作品颇受玩家青睐。Capcom 目前已经着手在 Wii 上开发续作《黑暗历代记》，那么游刃有余的游戏制作人会不会利用工作中闲暇时喝咖啡的功夫随便整出一款 PSP 版的掌上《历代记》来练手呢？



答案很明显，恐怕可能性也不会太大。Capcom 很久以前就曾不断地在 PS 系主机开发光枪版《生化》，可惜制作出来的“《枪下游魂》系列”几乎没有一款成气候的。屡制屡败，屡败屡制作的 Capcom 凭借惊人的毅力，终于在这个世代找到了给制作人带来灵感的 Wii，于是浴火重生的光枪版《生化危机》才能告别《枪下游魂》时代不堪回首的往事。可是 PSP 没有 Wii 那样的体感操作机能。因此很难想像游戏制作人能有七十二变，把《历代记》新作神奇地搬到 PSP 上。如果制作人非要强行拿《安布雷拉历代记》这样另类的作品去挑战 PSP 游戏的开发难度，弄不好最后会落个龙搁浅滩遭虾戏的下场。

让我们驾驶时间飞船回到记忆的深处，不知道大家有没有想起曾经在 PS2 时代昙花一现的网络游戏“《生化危机 逃出生天》系列”。众所周知的是老卡当年的皇牌制作人三上真司统率麾下的第四开发部一意孤行的奉行亲任政策，宣布“《生化》系列”将由 NGC 平台独占。为了安慰广大 PS2 用户中的《生化》迷，第二开发部只好利用剩余的边角料，在不与三上真司的亲任政策相冲突的情况下，巧妙地制作出一款具有试验性质的网络版《逃出生天》。出人意料的是，这款《逃出生天》的游戏素质和系列正统作品相比居然毫不逊色，获得媒体与玩家的双重褒奖。老卡顺水推舟的又推出了第二作，遗憾的是由于 PS2 先天网络功能存在一定局限性，《逃出生天》运营的效果不尽人意，落了个叫好不叫座的尴尬结局。

2004 年 PSP 的出现曾让身为“《逃出生天》系列”的拥趸的笔者眼前为之一亮，笔者马上想到如果利用 PSP 的联机功能，网络版《生化》是不是也能找到适合的生存土壤呢？后来，同样在 PS2 上被束缚助手脚的《怪物猎人》移植到了 PSP 上立刻大放异彩，更坚定了笔者认为《逃出生天》应该转战 PSP 战场的信念。然而《生化 4》向整个世界传出的第一声啼哭彻底打破了笔者心中美好的幻想。绝大部分玩家惊讶地发现《生化 4》大幅强化的战斗系统所带来的爽快感不是之前历代传统《生化》所能比拟的，沉溺于《生化 4》激烈战斗中的玩家们纷纷表示他们更喜欢现在这种快节奏战斗型的《生化》，已经无法再适应传统的慢节奏解谜逃生型《生化》了。

鉴于当今《生化》迷们的新喜好，即使老卡于 2010 年全力以赴的在 PSP 上复活采用传统操作方式的“《逃出生天》系列”，恐怕也难以让广大玩家接受。2007 年 KONAMI 在 PSP 上诚意打造了一款近乎原汁原味的《寂静岭 起源》，可惜效果如同一颗石子丢进大海，没激起一点波澜，不声不响的沉了下去。由此可见，传统的动作冒险游戏的影响力每况愈下，难以满足次世代快节奏玩家们的口味了。况且浣熊市并不是一座取之不尽用之不竭的大金矿，里面发生的各种故事被历代作品演绎得差不多了，很难看出采用传统操作复古版的《逃出生天》在 PSP 能有什么生命力。

随着时代列车向前飞速奔驰，过往所有的各类型传统《生化》作品如同一张张老照片般纷纷褪色后，只剩下一张鲜活的面容在向你我露出灿烂的微笑，那就是当今风靡全球的超大作《生化 5》。

《生化 5》的游戏制作人竹内润曾十分认真的告诫属下，你们是无法超越三上真司的。但是这并不意味着竹内润所领军的制作组将得过且过的躺在三上真司留下的金山上吃老本。这位谦虚内敛的新一代生化派掌门人利用三上真司遗留下的巨大遗产成功的开发出了尽善尽美的《生化 5》，并且独具匠心

本栏目文章仅代表作者个人观点



地做到了以前三上真司没有做到的事情，为游戏加入了双人合作模式与在线对战模式，极大地强化了作品的游戏性与耐玩度。

这么好玩的游戏只出在家用机上怎么能行？别忘了，这个游戏世代可是掌机游戏的时代。尽管久多良木健的小女儿PSP成长的步伐在初期远远跟不上同年生的任家姐姐NDS，但毕竟女大十八变，PSP也即将迎来自己的成熟期展现其全部魅力与潜力。各家各社纷纷携带镇社之作前往求婚，我想以特有的睿智与观察力，洞悉了时代脉搏跳动的Capcom绝对不想错过这段恋情，那么在2010年推出一款可媲美《生化5》的PSP版《生化》绝对是明智的选择。

从剧情方面来说，《生化5》依然没能让广大玩家十分满意。尽管克里斯、威斯克这些久违的朋友悉数登场，但整个游戏的故事和之前历代作品之间的联系性存在着不小的断层，很多侧面描写的剧情根本没有交代清楚。吉尔、克里斯与威斯克二人究竟是如何找到传说中的神秘人斯宾塞老爷子的，他们经历了怎样的战斗？浣熊市事件爆发后，硬汉比利、孤胆少女瑞贝卡、老好人巴瑞大叔、大难不死的卡洛斯、威廉的女儿雪瑞……他们又以一种什么样的状态生活在这个生化恐怖泛滥的世界里？死神汉克在安布雷拉倒台后，会不会向世人露出他不为人知的真面目？所有的一切都是广大玩家迫切想知道的，也许在这一次PSP版的《生化 携带版》中制作人能大发慈悲，像小岛秀夫在《MGS4》里所做的那样，爽快的将所有的谜团为《生化》迷们统统解开。

在游戏性上方面，不用笔者提醒，制作人也会理所当然地采用《生化5》的引擎轻车熟路地为玩家带来更为激烈的掌上战斗。随着双人合作模式首次在《生化5》上试验成功，自信满满的制作人应该绝对不会蜻蜓点水地浅尝辄止，PSP便利的WiFi功能正是制作人需要的一把利刃。持有这把利刃的制作人兴许会在《生化 携带版》中进一步将双人合作联机作战模式强化，甚至"多人合作模式"也不是不可能。

到那时，两个玩家可能会在剧情模式中再次扮演吉尔与克里斯，比利与瑞贝卡这样的搭档再战江湖。当勇闯龙潭的两位英雄身陷险境命悬一线时，一位饱经风霜的神秘战士驾驶着直升机飞速赶到战场，几发飞弹轻松将铁桶般的包围圈打开一个缺口，于千钧一发中拯救了两位主人公。玩家们会惊鸿一瞥的发现，驾驶员不是别人，而是我们熟悉的老朋友……派遣他前来营救主人公的正是手捧第三台PSP的新玩家。

一想到这点就令笔者颇为兴奋，我们甚至可以在任务模式中实现多人联机作战，直接和朋友手捧PSP组成BASS军团杀奔生化恐怖分子的老巢。这一次不需要像过往那样一个人偷偷摸摸孤军深入，而是率队与生化兵器们正面交锋。

如果笔者笔下的这些狂想文字所承载的美好幻想，最终能被竹内大神在2010年在PSP版的《生化》中得以成真，那势必会继《怪物猎人》的流行之后掀起一股新的PSP联机热潮。Capcom再多多利用与PSN的网络下载功能的联动，不时地提供一些新剧本新任务的试玩下载包，我们将会在一年后迎来《生化危机》的全面爆发。

现在的我们或许应该随时等待Capcom吹响战斗的号角，然后一同前往战场，消灭生化兵器，阻止病毒的侵袭扩散，解决那些令人不寒而栗的危机。

文 飞死超人

永恒的回忆

《秋之回忆 2nd》通关有感

"衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。"是我对《秋之回忆》的全部感慨。漫长的一年，伊波健、白河萤在误解、分歧再到重归于好中度过。果真是忙碌的一年呀，到最后也难免"人憔悴"，不过最后内向害羞的萤终于敢在大庭广众之下向健表达出真爱。从那时两人脸上洋溢的喜悦、幸福、无悔来看，的确是"衣带渐宽终不悔"。

这一年，有太多的艰辛、太多的泪水、太多的苦闷。从他们开始交往的那一刻起，便注定有误解与分歧。飞世巴、相摩希、白河静流这些与伊波健相识的女孩子们同样清纯可爱、温柔体贴。她们与伊波健之间也有微妙的情感。而最后萤、健两人终成正果，走到一起。这确实值得欣慰。

我想，爱情之所以让人欣慰、令人兴奋抑或是使人感伤，是因为它有着一种非同寻常的意义。它首先是一个人的需要。如果没有恋情，那么这个世界将极大的贫乏。没了恋情，多愁的女子便没有了在寒秋中等待恋人回来的千古绝唱；多情的才子便没有了在冷月下感慨离愁别恨的动人佳篇。总之，感情的流露，爱慕的表达都与它有关。食、色、男、女，人之大欲存焉。其次，它也是两个人之间互相寄托情感的载体，承载着两人点点滴滴的欢乐和悲伤，痛苦和愉悦。它更是人最高境界的精神追求。少女之闺怨、公子之多情都是对美好爱情生活的追求。这也是满足精神上的渴慕。人的爱情，不是一种形式上的接触。它是一种仪式，神圣的仪式，精神上的仪式。尽管已经"消得人憔悴"，但在精神上得到满足，得到升华，于是无论如何也是"终不悔"的。

一声叹息，终随风飘散，而海誓山盟却永恒不变。这便是爱情得伟大、可贵之处。《秋之回忆》所表现处来得就是对纯洁美好爱情得歌颂，这是我喜欢它得原因。

纵观游戏的内容，我认为可以用完美来形容。它留给我们的不仅是唯美的CG图画或是忧伤的音乐，我认为它更给了我们一段回忆，一段曲折的、伤感而最终又是那样完美的、皆大欢喜的回忆。图画或许被记忆封存，音乐亦可能随时光消逝，而只有回忆永远刻在我们的脑海中，永远不会忘记。

因为这是一段动人的回忆。玩《秋之回忆》时，我常常被男女主角之间的卿卿我我感动得泪流满面。数月之后，一切早已云淡风清，而闲时却总想起那一段文字，而又感慨一番。这就是回忆得力量。

有了回忆，枯萎的事物可以重绿，死去的事物可以重生，连灰烬都能重新塑形。有了回忆便有了感情，便有了丰富的世界。

我想，拥有丰富的感情便是玩《秋之回忆》所要表达吧。时光是短暂的，仅仅几天时间，我就通了关。通关之后，我意犹未尽，在再玩一次觉得不爽；就此作罢又感到若有所失，空虚迷惘。玩这款游戏是，严格来说是欣赏令人心跳不已的文字时总有一种情怀。而游戏过后，我们却在另一个与游戏不同的世界中失掉这一情怀。这就常常让人怅惘，感叹"流光容易把人抛"或是"风雨里，依稀旧梦难寻觅"。

尽管时光在流逝，往事也渐渐模糊。但我们至少拥有一份美好的回忆。《秋之回忆》所带给我们的一切快乐与悲伤，它时这样让人迷恋，让人难以忘怀。

写到最后，我又想起《孔雀东南飞》里的句子了，"多谢后世人，戒之慎勿忘。"虽然其中的意义跟《秋之回忆》不同，但一句"戒之慎勿忘"还是需要我们体会的。让我们永远记住那些属于我们的永恒回忆吧。

文 王子京



邪魔院 九兵卫

小编带你走近日本



写下本期“邪魔院”的时候，“斗剧 09”正在日本如火如荼地举行，其中也包括小九个人比较喜欢的《罪恶装备XX AC》以及《苍翼默示录》的比赛。其实之所以能诞生如此具有影响力的赛事，不仅要靠主办方的推广和宣传，而且也与每个街机店根深蒂固的浓厚游戏氛围密不可分。本期就带大家了解一下日本几家知名的街机店。

东瀛采风

国际化海港——横滨港



说到日本的横滨，很多人都会第一时间联想到著名的国际港口横滨港。得名于“横而长的海滨”的横滨市，位于日本神奈川县东部，地处关东地区南部，面向东京湾，距离东京都仅有 30 公里。之所以拥有全国第二大人口的横滨市是关东地区乃至整个日本重要经济中心，和其作为国际港口的悠久发展历史密不可分。如今的横滨港不仅是日本的三大著名海港之一，也是连接东瀛与西方世界的重要窗口。

和大多数日本大都市不同，早在上世纪中叶就对外开放的横滨港并没有太多传统意义上的名胜古迹，取而代之的是成片的西式风格建筑群，这些都是时代的产物。而把目光聚焦到海岸附近，最引人注目的莫过于就是被称为横滨港未来 21（简称港未来 21）新型商业区，这里是通过重建横滨市中心地区计划而建成的现代化海滨城区，不仅三菱重工以及富士等诸多日本重量级企业都将本部设立于此，使得这里高楼林立；更重要的是，占地约 186 公顷的整个横滨港未来 21 是以 21 世纪的环保都市基本方针而建造的一座新概念的人类生活圈，区内的所有电缆、电话线、光纤网络、上下水道以及暖气系统全部预先设置在地底的共同管沟内。即使是填海造地的部分，也全都种了上树木与植物。



■横滨港未来 21 概貌。

横滨与中国

横滨与中国渊源最深的，就是位于神奈川县横滨市中区山下町一带、具有 140 年历史的华人居住区——横滨中华街，也就是我们俗称的“唐人街”。这里居住着约三、四千华侨，是日本乃至亚洲最大的唐人街。横滨中华街与神户南京町、长崎新地中华街一起并称为日本的三大中华街（以前“邪魔院”曾经做过介绍）。中华街年均游客达 1800 万人次，成功增加了旅游收入，创造了就业机会（东京迪士尼乐园每年吸引的游客为 1600 万人次）。除此以外，横滨和中国的上海也是结交多年的友好城市，明年的上海世博会上，横滨是否会展示其作为国际港口的独特文化魅力值得我们期待。

流行与时尚

细数日本知名街机店



CLUB SEGA CLUB SEGA 相信是国内玩家最熟悉的日本街机店。不仅是其出众的规模与框体数量令人惊叹，SEGA 在旗下游戏作品中时不时的暗中宣传也进一步推动了它的人气。CLUB SEGA 覆盖游戏面较广，不仅是传统的格斗游戏，新类型的如《三国志大战》等作品在这里也很具有人气。遍布各地的连锁店使其可以经常举行全国性的比赛，这对强调竞技与挑战的街机游戏无疑是非常有益的。与 CLUB SEGA 类似的还有 SEGA WORLD、NAMCO LAND 等等。

Hey 位于秋叶原的 Hey 是一家在玩家中颇具口碑的街机店，不仅由于地理位置好，更重要的是 Hey 还有另一个特殊的称号——射击游戏（STG）的圣地。这里面也有渊源：Hey 其实是由 TAITO 出资成立的子公司，作为当年射击游戏的鼻祖，从《太空侵略者》时代就拥有广大 FANS 群体的 TAITO 在街机业的影响力至今不减。不仅在秋叶原，Hey 在日本全国也拥有数十家分店。Cave 等知名 STG 厂商也将这里作为常驻的官方比赛会场。

MIKADO 不止是新游戏能吸引玩家，怀旧的经典之作同样拥有无穷的魅力。坐落在新宿与高田马场的人气街机店 MIKADO 就证明了这样的道理。除了主流的热门游戏，这里收集的不少框体即使在日本国内也很难寻觅，像 TAITO 的横版射击游戏“《DARIUS》系列”以及 SEGA 的音乐游戏《Crackin'DJ》等等。这些稀有的游戏既吸引老玩家重温当年的感动，同时也向新玩家详述着街机发展的历史。

GAMER'S VISION 喜欢泡街机店的玩家经常会遇到这样的情况，那就是游戏时找不到交战对手会很郁闷。不要紧，你也可以拉上这里的店员打上几局！没错，这就是位于西横滨的 GAMER'S VISION 对所有玩家给出的承诺。不要以为这项特殊的服务只是商家表面上的噱头，GAMER'S VISION 的店员可是大有来头，很多人都在斗剧中获得过名次，甚至连这里的店长也是被誉为“不败神话传说”的著名《街霸 3》玩家 KSK。

GAME41 GAME41 又被很多老玩家亲切地叫做 41，是北海道札幌市非常有名的一家街机店。由于交流气氛比较好，很多核心玩家都喜欢聚集在这里相互切磋，而这其中又以格斗游戏爱好者居多。GAME41 不仅提供论坛以便玩家讨论，还主动将玩家之间比赛的录像上传到网上以供其他人学习与交流，各方面的服务都做得极为周到而细致。因此，GAME41 虽然规模算不上全国最大，但也总能吸引北海道以外的玩家远道而来为求一战。

声优园地

前几期的“声优园地”我们给大家介绍的一直都是女性声优，借着近期《真名法典 Ⅱ》的推出，我们来认识一下游戏中给主角朱特配音的人气男声优——福山润。

出生于大阪府的福山润通过专门的声优养成学校走上配音演员的职业，虽然出道多年，但让他真正人气蹿升的是《反叛的鲁鲁修》中的鲁鲁修，时而强气时而乖巧的声线引来观众给予该角色“腹黑王子”的称号。这也让福山润从最初《ToHeart2》中可爱男生的角色路线成功转型，后来他在《狼与香辛料》中的表现同样也获得好评，稳重与精明的行商人形象给很多人留下了深刻的印象。生活中的福山润性格开朗，喜欢开玩笑，《空罐少女》近乎本色的演出更是让众多 FANS 捧腹不已。福山润参与游戏配音不是很多，之前只在《宿命传说 2》（凯伊路）以及《战场的女武神》等少数作品中有过献声。



福山润

日语百科 一丁【いっちょう】——一个（量词）；打ち合わせ【うちあわせ】——商量、碰头；たまたま——偶尔；頂戴【ちょうだい】——领受、受到、吃。手伝う【てつだう】——帮忙；さっぱり——整洁、利落、清爽；

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

拿到本期杂志时，不少读者应该快开学了吧！但尽管暑假结束了，我们的系列征稿活动将会继续进行。在接下来的环节中，我们依然会每月定期送出惊喜大奖。假期中因为各种原因（如要通宵玩游戏、要大量看动画、要出远门旅游等等）而错过征稿的朋友们，这次可千万要把握好机会了哦！另外，鉴于不少朋友通过Email等形式来询问是否可以拿之前曾经在网络上发表的作品来参与征稿，本刀在这里重申一下：原则上游风艺苑不会刊登任何曾经在其他媒体（包括杂志和网络等）上发表过的画稿。所以，各位有意参与征稿的朋友，拿出自己全新的作品与大家分享吧！



上海 · K.LL

来自"《灵魂能力》系列"的女战士们可谓魅力各异、风情万种。而当她们以上图中那些三头身Q版造型出现时，还真是别有风味。一个个胖嘟嘟的小脸蛋儿简直超级无敌可爱啊！



昭平 · 韦健

韦健同学最近表现活跃，这次出现在他笔下的是来自电影版《变形金刚2》中的大力神。作品保持了较高的整体素质。而与作者以往的稿件类似，光影色彩的处理是作品最大的亮点。



南京 · 吴鸿斌

怀旧似乎是一个永恒的主题，当《幽游白书》中的传奇老太幻海再次以年轻貌美的形象出现时，你是否也体会到了岁月的无情呢（笑）？



宁德 · Aceyu

绫波丽无疑是最受同人画手们欢迎的经典动漫形象之一。右图的构图、配色、细节处理都可圈可点，而人物神态细节的把握更是恰到好处，堪称不可多得的佳作。



郑州 · 李知益

据作者说左边这幅平面广告式的作品灵感来源于《终结者2018》。不过画中的机体造型和"天网"产品的设计思路迥异，难道这是人类最新研制的"天网终结者"？



济南 · 柱子哥纯爷们儿

一幅在光影表现方面很有特点的原创作品。身着华丽洋装和女仆装的少女背靠背坐在昏黄的灯光下，古典油画般的光影处理，为画面营造了静谧的氛围，作品也由此散发出耐人寻味的气息。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

无锡 芮俊侃：可以给杂志的美编也设计一些形象，让他们也在寄语中露露脸，说说自己的工作体会、游戏心得啥的。（一刀回复：这个想法挺有新意，但实现起来有难度。别的不说，小编寄语扩版，就得有其他栏目做出牺牲，由此造成实用技术等内容不得不压缩版面，那就不好了。）

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

这个世代，SCE的东西从发售就受尽压迫，掌机方面被NDS压制，家用机方面被Wii和X360夹击，可谓没有过上一天好日子。而平井一夫仍旧带着他那夸张的笑容，用自己日益进步的英语向世人描绘着索尼的辉煌未来。这是心中信心满满，还是故作胸有成竹之势？9月1日超薄PS3登场，10月1日PSP go携《GT赛车 PSP》登场；PS3年末大作接连不断，PSP将迎来史上最强大作潮。索尼已经有了太多“将要”和“未来”，这将是最后的绝地反击吧！

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-852309.aspx

9.1，索尼绝地反击之莱克星顿的枪声？



合适的战役

HRF

我觉得用葛底斯堡战役比喻更为恰当。

gtheft1

我觉得用阿登反击战来比喻更加适合SCE帝国的命运。

zyl_spiderlu

之前的索尼战略就只能叫做敦刻尔克大撤退。

andi

估计是葛底斯堡战役，毕竟主机大战已进行了三四年，而X360则准备迈进第五个年头，虽说SCE自称PS3可以卖十年，但对手会给你这个机会吗？以五年一代来说PS3的确步入暮年了，若形势不利，对手都可以随时发布新的主机而不是给你机会。

gundamxx

索尼的枪声必将淹没在马里奥的“妈妈咪呀”的声音中。

一年战争的启示

瞬夜

①一年战争的后期，吉翁不停地把新型MS投入战场，在局部战线上虽然也拿到了不错的战绩，可惜对全局战事影响并不大。

放开那只瞬夜

②吉翁战败的原因之一就是后期大肆开发新型机体，但是不是开发MS，而是开发MA，因此消耗了大量的人力和物力。不是都流传着这么一句话么：如果勇士能提前1个月制造出来并且量产，吉翁虽说不见得能反击，但也不可能在0080年就战败。

瞬夜

③吉翁的战败是注定的，从资源和人力方面也是不可比的，就算是降下地球抢资源，但是人力方面的短缺更明显，一个MS驾驶员的价值远超一台MS或MA，而且吉翁开发出的MS往往不能量产化，就算再精英的驾驶员，性能再高的MS，面对联邦的GM海，铁球海也就是那样了

超薄+降价

vaart10

超薄＋降价很不错，不过神机现在能吸引眼球的游戏还真的不多，努力吧……

关东统领

PS3新机型伴随着售价降低，许多持币群众的购买欲望会有所提升。而且像前一阵AB所谓不再支持PS3的言论也就逐渐在第三方中消失了。但愿是这样，反正受益的是玩家。

水怪叔叔

降价并不是什么好策略，因为你的对手随时也可以使用这个策略。

yiburuxin

按照SCE的说法，“我们才刚开始而已”。SCE首要的任务不是赶软超任，解决赤字才是当务之急。



战略意义

Darkie

PS3的情况没有看起来那么糟，Wii和X360的情况也没有看起来那么好，网络把很多言论无限放大化，但也不能代表市场的真实走向，毕竟PS3不是当年的Xbox。承认差距是索尼必须要做的。晚发售和价格高造成的市场份额丢失，通过新机型的推出和游戏阵容的扩大，会有一些好转。

kane2009

有经验的投资人，甚至可以从一个公司的厕所清洁程度来判断该公司的管理水平，从保密工作没有做好这种大事件也不难看出索尼的准备工作之差。超薄PS3的亚光设计，明显是为了降低外壳的生产成本。见一叶而知秋，恐怕索尼内部预定的步骤已经被实际情况打乱，不得不匆匆推出以扭转败局。这次反击，必定能收复一些失地，但是想一举奠定胜局，可能性很低。毕竟之后索尼能拿出来的底牌已经不多了，而善于模仿和学习的微软也很有可能和PROJECT NATAL同时推出新版X360，到时索尼又该如何应对呢？

14

除了薄机（还早就泄露了），还有任何新鲜的东西吗？一堆泛滥着冷饭馊气的新作，哪个不是捂了一年以上的？挑个日子又拿出来翻炒一下，还就成救世主了？

rainyday36

顺其自然地看待比较好。索尼现在的处境怕是这世代都不可能翻身了。但是不妨碍PS3上继续出现好游戏，PS3仍是一台让人印象深刻的游戏主机。

夏大猫子

这确实是索尼的绝地反击了，不是打败微软和任天堂的战役，而是自己夺回应有的市场，在这个次世代立足的战役。索尼这一年来还是很务实的，接连推出新机型，努力扩大游戏阵容。随着日本第三方在X360和Wii上的投入和大作反响均不大，这些第三方的作品慢慢呈现出来一种回归的趋势，这对于PS玩家来说是好消息。如果《FF13》的日版能够坚守不跨，那么微软近年来努力打造的日式RPG本土优势将会失去，PS3最终还是能赢得日本高清市场的。我看好索尼的务实，也期待微软的实力和任天堂的创意。这场次世代之战真是进入白热化阶段了！

本栏目的发言仅代表发言人个人观点



本期博客 **晴天**

编辑部落



EDITOR'S BLOG

写在前面 FOREWORD

这期博客又轮到了晴天，本来迟迟没下笔，不知道写什么好，不过就在这期杂志即将截稿的时候，一桩突如其来的事件，让晴天意识到了健康和感情的重要。至于是什么样的事件……说起来真有点尴尬，和我一样爱玩RPG的读者一定都知道，有一种魔法叫做“石化”吧？很不幸的，晴天那天早上醒来，发现自己被“石化”了……



最近回复 LATEST COMMENTS

RE：小病是福

【2009-8-23 15：05 By：炎骑士】

晴天，这就是命啊～

RE：小病是福

【2009-8-23 15：20 By：多边形】

晴天的肾结石让全编辑部的人生观都崩溃了……

RE：小病是福

【2009-8-23 15：50 By：纱迦】

没想到现在科技如此发达，能够体外碎石。不过若是那个超声波装置稍微往下偏几寸，岂不是……

最近发表 LATEST TOPICS

For the ONE and ONLY Michael Jackson

雷电发表于 2009.7B（总第230期）

小病是福

晴天 发表于

2009.9A（总第233期）

时间：早上6：15
地点：家中

这是星期六的早晨，天还没亮。

腰间隐隐传来一阵阵难以形容的疼痛，好像有个人一拳拳打在身上，把我从梦中捶醒。此前从未发生过类似的状况，左边的腰突然间疼痛难忍，一开始还以为是肌肉拉伤或抽筋，换了几个姿势试图再躺一会儿，痛感有增无减，随后背上冒出了一层细密的冷汗。看来事情并不是腰疼那么简单，而且回想一下这两天似乎也没做什么剧烈的运动，最后没办法只好下定了继上次过敏后第二次踏入医院的决心，并挣扎着从床上爬起来，叫醒还在酣睡的室友。

“啊，你嘴唇怎么这么白？”因为还没睡醒，加上疼痛，自己的脸看起来估计是没有一点血色，把室友给吓坏了。

时间：早上6：45
地点：医院一楼急诊室

由于来得太早，离家不远的医院还空空荡荡（后来回想起来去得早还是有好处的，因为八点之后不知道从哪里就冒出一大堆病人开始在医院的长椅上排队等候了 -_-b），只看到保安大叔和清洁大妈在，不见任何医护人员。“人呢？我去叫医生！”室友看着我不停地冒冷汗，不由得有点激动起来，“你们医院怎么连个值班的医生都没有？！”

期间由于坐下反而痛得更厉害，晴天只好扶着墙站着，而相信大家都有过去医院的经历吧？空气中总是弥漫着消毒水的怪味，穿着白大褂的医生护士总让人有点莫名的紧张，此时自己心中也一直在打鼓，到底是什么病，有多严重，完全不清楚。

等了大概十分钟，室友终于跑上跑下，找到工作人员打电话把早班医生给叫来了，而接下来医生的结论在解下疑惑的同时也让我们两人陷入了新的危机……

“是肾结石。”胖医生风风火火地走进急诊室，还没坐下就给出了结论，看来我是属于那种很典型的病例。“肾结石的特点就是有绞痛，最疼的情况会满地打滚。你看，我和你一说什么病，你嘴唇有血色了。”（老实说我当时的确是哭笑不得）

室友回头看了我一眼，说：“真的耶。那大夫，他算严重么？”

“要做一下B超，看一下结石的情况。如果情况合适的话，直接做个体外碎石，用超声波打掉就没事了。看样子你应该是喝水少和缺乏运动吧，没事经常跑跑步，打打球，这个病自然就好了。”医生用最简洁的语言解答了我们所有的疑惑。

时间：早上7：30
地点：医院二楼休息室

“怎么没效果？”

护士小姐的止痛针打下去快半个小时了，疼痛感还是没有丝毫的减轻，而室友把我在休息室安顿好后，立刻又去缴费准备做B超。

“来，躺下来。”给我做B超检查的女医生让我侧躺，接着把一种做B超特有的润滑剂涂在了我腰上。她一按，我就疼得叫出声来，而那透明的润滑液很浓稠，像极了《生化危机》里变异怪兽分泌出的黏液，虽然觉得恶心，但想吐又吐不出来，直到后来我才知道，这只是人体内脏管道堵塞之后引起的消化系统不适而已。

黑白的扫描图像在显示屏上晃动，女医生指着一些白点说那些就是结石，而“左肾积水”则是最后的诊断结论。最后负责诊疗的医生劝自己赶紧体外碎石，不然止痛针也没用，此时室友二话没说，跑去一楼填单付款，让我赶紧做手术。

时间：早上8：30
地点：医院三楼手术台

尽管整个清晨都在疼痛的折磨中度过，且有了一定心理准备，但是看到超声波体外碎石机这个大家伙的时候，自己还是有点害怕。好在负责治疗的女医生非常善解人意，不停地给我讲治疗过程和注意事项，让我不要紧张，接着治疗就开始了。

女医生按下开关，机器巨大的机械臂紧紧贴住我的小腹，然后超声波发出空气爆裂的声音，非常刺耳，还伴有闪电般的光。就这样一声爆炸一束光，治疗有条不紊地开始了，同时我也发现女医生的耳朵里早塞好了棉花球，朋友也捂住了耳朵，难为我躺着一动不动，就好像流水线上，自动化机器人手臂下的钢板，任人宰割……最后索性闭上眼睛默默接受现实。

等我醒来的时候，第一次碎石已经结束，疼痛感奇迹般地消失了，之后护士也进来给我输液，室友这个时候眼疾手快地给我拍下了几张有纪念意义的照片。接下来又是第二轮碎石，期间女医生也一直在讲解原理，结石通常不能一次碎完，而是要注意平时要多喝水多锻炼，主动让结石随尿液排出体外是最好的。最后输完液休息了一会儿，室友就陪着我回家了，这次突发的“石化事件”，也就此告一段落。

养生不能替代运动

因为在之前的杂志上已经被众小编奉为“养生专家”，所以这次突发的结石事件自然也轰动了整个编辑部。第二天回到工作岗位，大家纷纷对我表示了慰问，让自己倍感温暖，当然其中也有不少人表示相当意外……最后自然也要谢谢全程陪伴我，照顾我的室友，有你在身边的感觉真好 ^_^

在这里也要奉劝经常坐着打游戏，缺乏运动的读者们，一定要注意主动锻炼。适度的激烈运动，比如跑步、打球等，还是很有必要的，而像自己比较热衷的爬山、步行其实都相对比较舒缓，如果把养生和运动的效果混为一谈就大错特错了。

肾结石从医学的角度来说是一种常见病，没有特定的年龄、性别等人群特征，是由尿液中的矿物质结晶沉积在肾脏里引起的。它们的体积小至沙粒般，也有罕见的病例大到像个高尔夫球，较小的肾结石常会随尿液排出体外，但如果直径增加到数毫米，可能会堵住输尿管，造成尿液受阻，引起剧烈腰痛，而且它的成因和胆结石不同。

自1990年代起，大部份的肾结石患者可以用体外震波碎石术治疗，对身体的伤害极小，而且一般都不用住院。不过肾结石的复发率较高，碎石后往往有残石遗留，因此要积极预防，患者最好多喝水，每天三升以上并适度运动，有助于排出结石。避免饮用红茶、咖啡和啤酒，多从事跳绳、跑步等运动都可以有效预防结石发生。另外饮食上也要注意，少摄入动物内脏、大豆类等高蛋白食物，菠菜、海鲜等食物也不宜多吃。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编交流 读编往来

■最近收到一封Email，附件是一个EXE的程序，尽管文中信誓旦旦说此程序无毒，但小编们还是不敢造次。请注意，以后大家如果真想发什么程序，务必先打一个压缩包再用附件的形式发过来。这样一是为了防毒，二也是为了防止邮箱系统自动把你的附件给KO了。

■由于个人的原因，从这一期起火云就要和大家说再见了，每一次的分别都让人感到依依不舍，但是，分别并不意味着永别，因为我们的心已经通过游戏联系在了一起。即便是现在，相信这名老猎人也仍然挥舞着手中的武器和大家一起奋战在充满怪物的平原上，就让我们一同祝福火云在今后的生活中一帆风顺吧。另外，新的小编脆薯条从本期起就正式登场了，请大家期待他的表现。

■随着九兵卫渐渐变成了不那么新的新人，历时半年的“九兵卫日志”也终于要拉下帷幕了，从下期开始，小编们将为大家献上更新的栏目，由更新的新人为读者带来编辑部的最新动态与八卦。这个栏目接受大家对于编辑部的任何问题和猜想，没有任何限制，如果你对小编们的工作有什么疑问，那么就快快来信给我们吧，新小编会担负起这个艰巨的使命，以狗仔队的敏锐和工作狂的精神为大家一一解密。





本期流行游戏 What's In



《极限摩托 HD》 （4人）

很多年没有玩游戏玩到整个身子禁不住跟着扭曲的感觉了。

——恨不得一脚把摩托踹上斜坡的胜负师留

《COD WAW 丧尸地图下载包第三弹》 （5人）

改枪要5000，改装后的子弹要4500，这哪是丧尸工厂，这简直是印钞厂！

——继续鏖战在丧尸包围中的丧尸灭杀队留

杂志相关

韶关 李伟杰：最近都在讨论PS3薄版，个个都说它丑！我怎么就不觉得它丑，难道我火星了？其实这台“电磁炉”不错的，晚上深夜肚子饿了，煮个面来吃，还是挺不错的！拿来当“地砖”也不错，给客厅增加不少高贵感！

您把明褒实贬这个词诠释得非常到位……

Email ynsdfztly：头一次写信，我也不知道说什么好。只想起前天和朋友聊着猎人等车，正在说双金狮子单人过的难度时，突然他一声惊叫，指了指旁边一小儿。不用猜，他正流利地捶它（金狮子）！（我已上高二，他还不到我腰）一时间我俩顿时感到无地自容——后生可畏啊！

行走江湖，有三种人惹不得：妇女、小孩、出家人——这可是千古名言啊！

Email empirehaozi：恭喜胜负师喜得贵子啊贵子！胜哥真是很遗憾呐，没能目睹宝宝出世的瞬间，抓紧再生一个千金吧！不过这么一来胜哥的小编形象上会不会像多哥一样添一个宝宝呢？拭目以待吧！

就此问题我已经问过胜负师了，答案是不会。应该说这是意料之中的答案吧，未来小编们都会拥有孩子，如果人人都效仿多边形，岂不是人人的小编形象都是拖家带口的？另外，大家不妨设想一种恐怖的情景：如果玛娜的小编形象上突然出现一个……

汕头 林少忠：小编们每天上班打卡肯定跟我们这些市井小民不同，我猜想应该是跟以前某些游戏一样输入由电脑随机生成的片/平假名“接关密码”——无责任YY。

小编们和大家一样，早就进入次世代了，接关密码没有，刷卡机有一台。

无锡 黄钟扬：关于蹭机我倒是没有什么招，不过我的同桌有两招，很平常，但总是让人无可奈何。她总是问我借PSP，为的是听音乐与看动漫，而且一借就是三、四天，每次问她要，她都是来一句“没看/听完”。结果，一天，放学我走得早，正好跟在同桌后面，在车棚里，她把PSP给了另一个男生，他玩起来没个完，半个小时了，天都黑了，我还没有见他结束，那天我一直跟在那两人的后面，那男生一直要求我同桌把PSP给他玩一天，同桌不同意，他硬是把她拉进一条巷子里，然后就又玩了两个小时才走。这下我知道为什么同桌每天都说没看/听完的原因了，这也使我以后只要借了PSP给同桌就得护送她回家，弄得那男生见我就阴着脸，有一次还堵住了我，问：“你和她什么关系？男朋友吗？”

PSP引发的惨剧真是一桩接一桩呀，都可以写成一本防骗防盗防借宝典了。相比起来你的问题还是比较好办的，如果没有和同桌发展成其他关系的想法，那么态度强硬一点说出自己的观点就好了。

本期读者语录 Email 4：有个建议，“读编”中尽量少一些抱怨校园生活的发言，最近几期总是看到读书与游戏生活矛盾的文章，偶尔看到可以回忆一下自己的学生生涯，看多就烦腻了，或许这些言论对学生朋友来说很珍贵。（玛娜回复：校园生活总是充满了各种苦恼与喜悦，其实“读编”中也经常刊登出校园生活中的快乐瞬间，当然了，小编们今后也会多加注意的。）

杂志相关

济南 刘为良：本人最想看的就是小编们对游戏圈内，大大小小的事情的评论了。游戏评论也好，制作人评论也好，销量，走势都行，本人最喜欢看的是整个业界的走势，小编们不要说我怪癖啊。前几期不是有个介绍著名游戏制作人的专题吗？那就很好啊，什么不坚持了呢？

这个关键要有素材，能够找到资料的名制作人毕竟不多啊，而且很多制作人比较低调，很少接受访问，要写他们的事就更困难了。不过只要找到好的素材，这个栏目仍会不定期推出的。

Email tommy_007：我这是哈尔滨，最近几期杂志怎么这么晚呐！

暑假期间因为有两本特刊（E3 特刊和暑期特刊），因此出刊时间确实要比平时慢一些。不过从本期开始暑假已经结束，因此我们的杂志会恢复到过去两周一本的频率，大家可不要错过了哦！

Email zhaiyang11：请问第 231 期中 P6 ～ P18 的“损联旺试摇动”是什么意思啊？怎么看也看不明白啊？

将两个页面拼在一起的字是当月关键字，在每个字下面都有小字说明，算是这篇特企的一个小隐藏要素了，呵呵。

Email levelupcao：现在找攻略很不方便，有时候找个游戏需要把所有书都翻一遍。要是每期都有一个单子夹在书里，说明好什么游戏在什么地方，然后可以把每期的单子订成册，那样的话以后再找什么游戏就知道在哪期哪页了。

其实你所提的建议，我们现在一直都在做啊！首先请翻到目录第二页的索引，上面已经把每期杂志提到的游戏按机种以汉语拼音为序排列出来了。此外每期杂志的书脊上都必定会写上当期攻略内容的，大家根本不用翻书，只要扫一眼书架，就可以看出来了啊！而且我们每年春节合刊都会有当年的索引，相信一定能够满足大家的需要。

读编交流

读编往来

Email Cloudyland：小编真的要组织 TGS 之旅啊，确定已经做好完全的心理准备？首先他（和你们去 TGS 的那个人）极有可能是日语小白、又怕麻烦、有点神经质、有路痴，再万一有很多小编们不能忍受的习惯或是行为……总之，你们真的考虑好了？真的真的考虑好了？但愿老天让你们可以找到一个日语一级、又是游戏控、有去过日本、又了解日本文化、又能表现中华人民共和国公民优秀的一面的人……阿门！小编们带一个外行去 TGS，你们肯定要对他负责到底，但是千万不要影响到杂志的制作，也不要因为照顾他漏掉什么经典的有意思的小细节，也不要让他影响到你们的工作……否则所有的 UCG 饭不会放过你们……如果那个幸运者能给你们带来旅途上的快乐就再好不过了。那么他应该是一个有幽默感、善解人意、性格开朗、细心谨慎、优秀卓越的、让你们少操心的人（怎么感觉像征婚启事？）……总之加油吧……

放心吧，你的条件一点都不像征婚启事，就是征婚启事也没这么严格呀……经过这些条件的筛选之后相信符合条件的中奖者已经寥寥无几了。不过小编们并不认为幸运者会影响到杂志的制作，正相反，有了忠实读者的建议和帮助，相信这次的报道会更加贴近大家的需要。

Email lethalweapon：谈到蟑螂，普通人会为之色变。不过，这可是我引以为荣的事情。Lg 生性惧怕多足动物，最为恐怖的非蟑螂莫属。在国外读书的日子中，他寝室内的所有蟑螂都由我灭口，从此人称 “蟑螂杀手”。不过，那真是一件恶心得鸡皮疙瘩竖起的苦差事。在这里告诉 ACE 飞行员小编一个灭蟑螂绝招，那就是我研发的——在屋里引进一两只小小的红蚂蚁。

引进一两只小小的红蚂蚁？我去哪里引进呢，是什么品种呢？万一蟑螂没有了，红蚂蚁又给我带来了新的困扰怎么办呢？不过你这种生物防治法是值得借鉴和推广的。历史上有很多成功案例，也有很多酿成了巨大的灾害。

深圳 王东：看到几个小编都头疼蟑螂，鄙人有一计可献。本人养有小猫一只，从小就抓蟑螂给它玩。当然它一开始是不玩的，不过后来由于老鼠都没了，而我又精心制作了各种蟑螂玩具，它渐渐对蟑螂产生了感情，或者是产生了一种生理上的依赖性，于是乎，以后只要有蟑螂敢出现，它就会瞬间冲上去将其拍晕，然后亵玩不已。从此以后蟑螂再也不敢进我的家了。

你这生物灭虫之法倒是颇为环保，不过请问当你家的猫向你热情地扑过来的时候，你敢抱它么……

Email hang liu：突然看见关于深圳天下聚会的 N 张贴图，并搜索到玛娜 MM 小编的身影，不仅感慨一句，真 PP。听人说过，玛娜似乎是个东北 Girl，真为我们广袤的东北平原争脸。瞧吧，东北自古也是出美女的！

玛娜虽然不是东北人，但是炎骑士是的！瞧吧，东北自古也是出疯兔的！

Email huangzhizhao：看到 UCG “读编往来”的时候，发现我与啤啤熊的遭遇差不多。不过，不是朋友出卖我，而是我表弟出卖我。从小玩到大的亲戚，却因为 PSP 而亲情也不顾？这个暑假回老家，与生活在香港的表弟见面了，他看到我的 PSP 便爱不释手，天天捧着，而他的 NDSL 则被冷落到某个角落。我也不在意……他要离开的那一天，早上就上演了 NDSL 与 PSP “私奔”事件。一闹起来，什么三姑婆啊，六表哥啊，爷爷啊，奶奶啊便各抒己见。无一都是怀疑外面某个不务正业的小混混半夜拿走之类的。作为当事人的我当然情绪相当激动，表弟也表现的很“暴躁”，踢门踢桌子等暴力行为，但没办法，他临走时把找东西的委托交给我。之后，冷静一想，种种事迹的不可能否定了夜行侠的作案……只有他了！远在香港的姨妈发现了不妥，表弟在拿出行李的时候，在包中发现了一部薄荷绿的 PSP！没错，我的 PSP 就是薄荷绿的，而他的 NDSL 自然也安然无恙。至于 PSP 的来由，他说不是我的……我恨哪！我愤哪！15 年的亲情，是否以后就要见面就形同陌人？

按说你这表弟来自香港，不至于这么见不得市面吧，一个 PSP 就搞得他贪念大发？有些事情该坚持原则就要坚持，既然他们想“黑”你的东西，你也就别把他们当亲戚了。不过可以采取温和一点的办法，不用伤及大家的面子，比如你说“我 PSP 丢了，那把你这台借我玩玩吧”之类的。回想起小时候，我的一个表弟悄悄从我这里“顺”走了一本《童话大王》，我发现后不动声色，下次去他家的时候又给“顺”回来了，嘿嘿！（玛娜：多边形是坏人，好孩子不要学！）

大量读者：强烈要求告知小胜负师之性别！

据本人的可靠情报：小胜负师是男的。

四川 隐藏悲伤：纱迦啊，我终于找到同教之人了。我也和纱迦你一模一样啊，也是不信什么来什么，我简单地举个例子吧，就说 PS3 刚刚出来的时候吧，我的朋友就入手了，他整天在我面前炫耀：你玩不玩 PS3？想玩吧，我不给你玩！我那个气愤啊，立刻想起了我在小时候诅咒别人的办法：PS3 将来不会破解……PS3 将来不会破解……结果，结局小编们是知道的。好了，废话少说。让我们俩个创始人共同把将来不会教发扬壮大吧，将来不会教万岁！

现在 PSP 的 5.55 系统迟迟未破，看来本人也要有所行动了。下期《灵魂能力》PSP 版就要出了，我觉得肯定破解无望，大家还是早早买正升级才是王道啊！

Email Mr.FanJoey：那天去一个商场，里面有游戏厅，看见一个四五岁的小孩在玩《街霸 4》，我那叫一个震惊啊，他那就啪啪啪的乱按，还老赢，还都是跳到对方后面接升龙拳……果然，玩游戏要从娃娃抓起。

其实我有个一直以来的感悟，玩游戏可以从娃娃抓起，享受游戏还是得上了年纪以后再说。上学时我玩游戏，老是被父母念叨，但是长大后就变成他们每天催着我多玩一玩，不要天天对着电脑了……所以大家不妨抱着这样的信念等一等，忍一时海阔天空呀。



本期读者语录 广州 黄铭熙：对于这一次的 TGS 我非常不负责任地想看到《FF XIII》在 Wii 登陆……虽然我知道完全不可能……
（玛娜回复：惊喜会有的，失望会有的，愤怒会有的，每届展会都是这样，还是让我们放松心情，继续关注吧。）

语言不通

剧本 纱迦



经常看到读者来信说因为语言关系而不得不放弃某游戏，这期纱迦也遇到了类似的事情。

最近听说韩国游戏《Superstar Karaoke》是个成就神作，只要很短的时间就能拿到全成就。于是我到处托人打电话求购此神作，过了差不多两个星期，好不容易才托人搞到这款游戏。

拿到游戏的当天真是高兴啊，一想到成就又能再涨 1000 点，心里真是爽歪了。晚上回家之后，立刻开始攻略！结果当我习惯性地按导航键调出成就列表时，当场石化——所有的成就说明都是韩文的，除了中间夹杂的几个“UNLOCK”。于是我便华丽地败了……

过了几天，有朋友在 QQ 上告诉我：“韩文版《真名法典 II》和日文版的成就是分开的！”我直接下线了……

Email lovezy1028：哎……其实我很苦恼，也很沮丧。WHY？因为那个可以进行世界排名的《生化 5》佣兵模式！为了能挑战记录和自己的极限，我最近一个月都在苦练。为了有一个可以令自己满意的成绩，不断练习。可是……直到现在我的最好成绩都没超过 40W！而且还是集会所那关！更令我感到无可奈何的是那些丧尸，它们可以连续使用突进技抱住我，浪费我的时间，这还不算什么。有一次我的剩余时间好不容易达到 4 分钟，可是最后一个丧尸就是不出来，到处找都找不到，只听得到它的叫声，就是见不到影子。直到还有 2 分钟的时候才出来。我算过，那一局我可以达到 40W 的，可是因为那最后一个丧尸……之后我就再也没有打出 4 分钟的剩余时间了。我就真的这么令丧尸们感到厌恶吗？难道是我的无能就连丧尸都不屑一顾了吗？我真的有那么差吗？我的水平真的就只有这么一点吗？我该怎么办？

如果你看到小编们录制视频时因为一个失误不断重新再来的情景就不会这么沮丧了，不管是什么游戏，想要取得好成绩都需要漫长的练习，惟一的办法也是不断的练习＋一点人品。从你的最好成绩来看你已经过了技术这一关，剩下的就是不可捉摸的运气了……总之，祝你早日成功。

Email Nicholas：实在没有事情做，我们就在高三的时候按贵刊截的图，画了些许铅笔画，希望能在这里展示下，给那些觉得高三无聊的人一些启发。

与其说无聊，更应该是压力大吧。相信在高三时大家都有各种不同的减压方法，画图也是一个不错的选择哦。







Email 小死死：话说我在补暑假摘抄作业的时候找感悟类的句子，然后发现了一句话，希望与编辑部的各位成就犯奖杯迷们共勉：“成就的动能能给人以持久的动力，获得成功以后的成就感，给人以隽永的快乐与满足，成为争取新的成功与动力”。怪不得，成就和奖杯这种东西会让人上瘾呢 XDDDD

我的 PSN 好友里有多个白金奖杯 20+ 的本土奖杯达人，他们都不约而同地表现出了疲态，说这么玩儿太累了。更有极端者和我说，“奖杯和成就不是啥好东西，你们也应该在杂志上说说奖杯成就的弊端啊！”而他的奖杯数是我的两倍……正如你所说，奖杯和成就应该成为游戏的一种动能，给人以持久的动力，但这应该是一种附加的动能，是为游戏乐趣锦上添花的因素，反客为主的话可能反倒成了负累。

北京 马文杨：小多好、小胜好：由于工作问题我只得和楼下书摊老板订留 UCG，每期到了给我留一本，我有时间就去一并收回。结果这次的抽奖是我昨天才看到的，但是日期已过，这是你们不提前数月通知的结果，我要诅咒你们的 TGS 之行很不顺利。第一：机票丢失、飞机延误；第二：托运设备故障；第三：签到入场出现纰漏，无法及时进入；第四：相机工作不能，摄取 Showgirl 模糊 or 曝光；第五：回宾馆整理资料死机丢失；第六：以上纯属玩笑，但我的日本之行你们要赔偿我啊！或者送我个 NDSi 也行！因为去日本往返机票 2000 多，加上食宿怎么也要 4000 多吧！一个一千多游戏机不过分吧！是不是？小多多、小胜胜可要为我做主呀！

这位同学的悲惨遭遇虽然值得同情，但同时也说明及时购买杂志是多么重要的一件事，整个活动从杂志上市开始到最终结束差不多有一个多月时间，报名表也刊登了两期，并且之前也在 LU 论坛上发帖置顶预告过，如果这样还让你错过了本次活动，那实在是太遗憾了。不过不用担心，这样的活动我们以后一定还会再举办，你可千万不要错过了哦！

读者版·本期流行游戏

最受欢迎的游戏：《胧村正》

上榜理由：华丽的画面加简单易上手的操作获得所有蹭机小孩一致好评。

最对牛弹琴的游戏：《生化危机 5》

蹭机小孩 A：“非洲人真难看！”（同学，我们千里迢迢到非洲来不是为了选美的。）

蹭机小孩 B：“海盗呢？索马里海盗在哪里？”（在新闻里……）

最磨练人意志的游戏：《鬼泣 4》

“下定决心，不管牺牲。”在 BOSS 面前屡战屡败，屡败屡战的蹭机小孩 A 说。

有很多读者都在来信中和小编们进行了有趣的互动，不光有“读者版流行游戏”，还有“读者寄语”、“读者签名”等等栏目，精彩纷呈，这次只摘选了其中的一段和大家一起分享，欢迎大家继续以各种能想像到的形式和小编们聊天。

新小编报到



脆薯条

一转眼发现自己在编辑部已经待了 3 个月了，通过这 3 个月的“潜伏”期真是学到了不少东西啊，本期也终于有小编造型了，太高兴了。说道“脆薯条”这个名字，可能自己太喜欢吃薯条了吧，不自觉地就想到了这个名字（笑）。另外，从造型整体风格上看非常酷似小编我喜欢的一个游戏角色哦。在下期还将开设由我主持的新栏目，如果你对编辑部有任何问题（不仅仅是游戏方面哦）都欢迎给我来信，我会拿出小报记者的专业八卦精神，为各位读者最大限度地挖掘小编们在编辑部的种种趣（糗）事，来信请寄 ucg@ucg.com.cn！

本期读者语录

贵阳 陈佳：最近用 PSP 玩到了 GBA 上的《逆转裁判》汉化的 1、2、3 作。感觉很惬意，就是觉得太入迷，好几次我都到梦里去辩护了……不知道对此系列有爱的众编有没有和我同样的经历。（玛娜回复：《逆转裁判》的世界太艰辛了，又要辩护，又要和帅哥宿敌竞争，还要被美女检察官用鞭子抽……还是现实比较轻松啊。）

最尴尬的读者

东莞 黎志豪：最近玩《生化危机 4》，玩了 6 个小时多才愕然发现原来我一直认为没用的按键是用来跑的……我先是惊讶，然后有点抱怨（我怎么那么笨），后面某女突然问："你开始为什么不用跑？"为顾全面子，我解释："走太快很容易被埋伏的村民或机关打中，而且会留意不到宝物！笨！所以我一直坚持走路！"她忽然又问："那你打 BOSS 为什么不跑，好几次都差点死掉。"





最后知后觉的读者

Email nikodevil：说来惭愧，看了 UCG 两年，一封信也没写过。你问为什么？因为写信太麻烦了，又要买邮票又要寄信。当我第一次在"读编往来"看到有人用 Email 写信，我又好奇他们是怎么知道邮件地址的。偶然的一天，我偶然地看到了右上角那里竟然有邮件地址……于是我偶然地写下这两年的第一封信。当然，我以后肯定常来作客的！（不能鄙视火星人啊）

中奖的 N 个理由

Email lethalweapon：Tot.232 期杂志真是得来不易。原因很简单，这期 UCG 并没有如约而至。我还提心吊胆以为众小编集体秋游，这期杂志没有出版……十天以来，每逢上下班我必奔赴于书摊与公司，书摊与家之间。要知道，早晨仅仅买书花费的一分钟时间就可能致使我连续十天迟到，因为我起的太晚，骑车飞速，每次上班打卡按手印都是 8：30，途中的任何偏差我都会被罚 50 大洋。你们一定要照顾一下和我情形类似的忠实 FANS~

昆明 周雨幡：小编们无论如何也一定要抽我去参加 TGS 啊，因为看到这次的活动太兴奋，我立刻说服了爸妈（经历了漫长的过程）同意我去日本，就差连护照都一起办好了。看在我花费的两个多小时时间、无数口水、豁出去的厚脸皮以及向爸妈许诺下的许多条件……就用你伟大的手抽中我吧。

情急之下……

取材 《怪物猎人 3 tri》 剧本 九兵卫



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.15

好久没写Email了，不瞒大家说我高考……离二本差了 4 分，后来终于做好了心理工作，决定报考大专，而我只有一个目标就是上海外国语，只可是分数不过比去年的高了 5 分，非常没有把握。而今天我终于查到了学校，第一时间就给小编们写信。我真的进了上海外国语了！而且进的是日语专业！终于可以学自己喜欢的了，终于可以有很多同道人士了！兴奋之情实在是用 Email 道不出的！

——Email wolffun

解析8 如果说高考是学生必须要迈过的一道关卡，那么选择学校与专业就是另一道摆在我们面前的门槛。且不说考试成绩如何，填写志愿总是难免让人犯愁，说俗点就是填报低了怕吃亏，填报高了又怕考不上。而且更重要的是，填报的过程中还往往会涉及到自己的兴趣爱好问题。谈不上会影响今后的人生，起码上学的这几年内也是要整天和自己选择的专业打交道了。所以说，慎重和理性在填写志愿时是非常必要的，能进入自己梦想中的大学或者专业固然最好，即使结果和预想稍有偏差也不要自暴自弃。

"学一行爱一行" 和小九上学时一样，估计很多玩家读者在高考填报志愿时也希望能和自己所喜爱的游戏多少沾点边。考虑到就业和大学专业的设置，与游戏勉强能扯上点关系的专业无非也就是数字多媒体技术、计算机科学与技术、日语等学科，而一些学校专设的动漫、游戏专业由于相对起步晚，就业风险也自然无可避免。不瞒大家，小九当年也为此苦恼不已，而最后报考的是"电子科学与技术"这一工科专业，名字和"电子游戏"稍有相似，学科的内容也和显示显像技术有关，算是一个折中的选择。虽然每个人的具体情况不同，小九没办法给大家提出更具体的建议，但还是在这里和各位读者分享算不上经验的经验：只要肯钻研，只要有一颗热爱游戏的心，不管学习内容有多大变化，我们都能拥有快乐精彩的每一天！

本期话题：

①你参与杂志抽奖的经历；
②喜欢游戏的你如何填报专业。

最终回 九兵卫的编辑部日志

接力棒

不知不觉，来到编辑部已经一年时间，"九兵卫日志"也开了半年多，感叹时光飞逝的同时，也要感谢大家对小九这个新人的支持（众编：少来煽情！）。其实当初设立这个栏目的目的很简单，就是希望能大家通过小九的目光了解到编辑部不为人知的一面，将生活中的小编展现给大家，这也是"读编往来"以及整本杂志一直以来努力实现的目标。下一期开始，新的小编将接过小九的接力棒并在"读编往来"中给大家带来新的版块，各位务必要来捧场哦！而小九也会在其他栏目中继续给读者带来更多更精彩的内容，敬请期待！

本期读者语录 Email 黑月の白光：暑假过的好快啊，我的游戏日子也没有了！那句话说就可以用来讲述我的暑假：玩游戏玩到手抽筋（玩《DJMAX》+ 没作业），睡觉睡到自然醒（每天 11 点起床）（玛娜回复：连我都羡慕你了……这是何等腐败幸福的生活啊。）

最熟悉的陌生人



尽管千百个不舍得，但是火云还是要在到达编辑部 3 年的时候，与各位读者说一句：再见。从开始的满腔热血经过编辑部的洗礼，现在火云对游戏的爱有增无减，但是因为家庭的原因，不得不在这个时候选择离开。在这几年中火云学到了很多东西，除了从整日相伴的同事身上学到了身为一名游戏编辑应有的素质和修养之外，则是来自读者们的鼓励和鞭策。虽然从未谋面，但你们是我们所有小编最熟悉的陌生人，你们为我们指出在工作上的不足，才使我们得到进步；你们每一次的鼓励，都能让我们立刻挥去连续奋战几夜的疲惫。天下玩友们对游戏的热情的一如既往，让火云一直都对国内家用游戏业抱有十足的信心。虽然离开了最热爱的岗位，但是并不代表就会离开游戏，火云可忍受不了几天不碰游戏手柄的寂寞，它已经渗透到了血液中，有时间火云还是会跑到 levelup 论坛与各位交流灌水。末了，还是来时的那句老话：努力工作，拼命玩！再见！

最矛盾的读者

深圳　云：竟然在杂志上看到了同去 TGS 的消息，看得俺真是……激动万分啊！作为一个出国 7 年都不忘询问可否越洋邮购，得知不行之后，还请朋友每月买 2 本寄过去的“鸡”FAN 来说，这次机会简直就是为俺量身定做的啊！

1．刚为预定中的日本游存款不少；

2．9 月 21 ～ 10 月 7 日已经请好假了；

3．俺去日本免签的（拿他国护照）。

所以，绝对是端茶递水洗衣叠被扛摄像机的最佳小弟人选啊！不抽到俺真是没天理……可是，为啥是 21 号？9 月 22 就是异地女友的生日，为了给她惊喜，特地请的假，如果不去的话，傲娇型女友不知道会把我一脚踹到哪里去……衡量之下，我大度地把这次机会让给别人好了……怨念 MAX，明年一定要选我哦！

狩猎与度假

取材　《怪物猎人 3 tri》　剧本　九兵卫



TGS 2009 梦想之旅 最终获奖名单公布！

自总 231 期公布这项激动人心的活动以来，从 8 月 1 日我们收到第一封投递的报名表格开始，已经有数千名读者和玩家向我们投来了带着他们梦想的报名表，诚然我们无法实现每一位读者和玩家的梦想，但大家的热情已经让我们感动不已。

在经过对大家的报名表进行抽选和初步资格审定后，我们分批次选定了约三百名初步入围者，并陆续与其中部分入围者联系，要求他们提供了自我介绍影像等更多的资料。在规定时间内，绝大部分入围者均按时递交了入围资料，不少读者除了按照要求递交的资料外，还非常有心地投递了更多对这次活动热切期望的内容，这些内容对最终入围资格有着不小的加分。经过紧张的评审与选拔，确定了从入围者中抽选出了最终的梦想之旅幸运儿，而 10 名入围者也同时产生！本刊下期将刊登另外 40 名纪念奖的完全获奖名单，敬请关注！

幸运奖：

北京	蒋琳

入围奖：

上海	陈瑶
北京	张巍
宁夏	高燕
北京	张乐天
上海	赵榴
北京	程亮
昆明	刘媛
重庆	陈然
深圳	张源
北京	郭思聪

以上入围者均可获得由 Video Games Live 独家赞助的价值 880 元的入场券一张，请以上入围者在 **2009 年 9 月 4 日下午 4 点－6 点**，前往**北京市东城区东直门南大街 14 号保利大厦 2 层保利演出有限公司**领取您的入场券，领票联系电话 **010－65512811**。以上入围资格不得转让，若因个人原因未能成行，本刊将另行通知。

梦想之旅活动花絮

最遗憾的读者

北京的张凯伦原本是入围者之一，但可惜的是她今年正好进入高三紧张的冲刺阶段，所以在她的来信中“主动”放弃了这次难得的机会，让人不得不为她感到遗憾。不过没有关系，我们希望你明年还能有同样的好运！

最“害羞”的读者

来自北京的周作红在回信中表示“不习惯把自己的视频传通过网上的方式传给素未蒙面的陌生人”，所以没有递交所需的资料，对此我们也只能表示遗憾。我们尊重每一位读者对于隐私保护的需求，大家发来的资料我们会妥善保管，并在活动结束后统一销毁。

年龄最小和最大的读者

本次活动参加年龄最小的读者是 1995 年出生的，而最大的读者是 1976 年出生的。而“80 后”读者占了大多数，“90 后”的读者也有后来居上之势。

最有心的读者

来自深圳的张源作为本次入围者之一，在提供的影像资料中请来了阵容强大的亲友团为她助阵，并且影像素质也是制作得最好的。对于这样认真的读者，我们怎会视而不见呢？

最可惜的读者们

有不少读者因为各种原因错失了入围机会，例如手机号码填错、手机关机或者无人接听等，对于这些读者我们只能表示遗憾，并希望大家在以后的类似活动中能仔细检查填写的资料，并确保联络方式畅通有效。

本期读者语录　Email　myheart－pshk：我将于近期内入手 X360 主机一台，加上 PS3 的话就是高清游戏机制霸了！（我所在的县城次世代主机拥有者绝不超过 5 人，我敢肯定！）所以本人在此小小地炫耀了一下不过分吧？（玛娜回复：首先要恭喜你入手 X360 和 PS3，不过相信接下来你就该迎来游戏玩不完这个甜蜜又痛苦的事实了……）

BLAZEPRO® 超技　本期奖品由超技电子商行独家提供



3名　超技 X360 专用街机摇杆　本期大奖

5名　**一等奖**　超技 NGC/Wii 通用有线振动手柄





二等奖　5名　超技 NDSi 卡带 3 合 1 选择器



三等奖　5名　超技 3 合 1 触控笔套装

8A 互动信箱礼品名单

大奖　超技 X360 专用街机摇杆

石家庄	郭家玮	青岛	施　秦
广州	黄铭熙		

一等奖　超技 Wii 无线经典手柄

惠州	陈浩华	厦门	吴少舒
洛阳	陈嘉鹏	惠州	徐敬连
南昌	古有荣		

二等奖　超技 Wii 有线经典手柄

广州	童雅雯	上海	潘净娴
上海	瞿　静	安阳	张　弼
成都	陆　昆		

三等奖　超技 Wii/NGC 通用 128MB 记忆卡

太原	石健豪	大同	席　泓
福州	王　青	温州	赵文敏
大连	王子豪		

特别放送　超技各类电玩周边（随机抽取）

济南	邓　进	南京	林　沁
太原	杜文杰	上海	施纪立
北京	候新亮	唐山	王浩民
沈阳	康博栋	唐山	张士强
武汉	李肖林	武汉	周博彦

本期特别放送　10名　超技各类电玩周边（随机抽取）

纠错板

Email 小志：我想问小编们，231、232 期 PS3 发售表里，出现《细胞分裂 断罪》是我眼花还是什么？

勘误：《细胞分裂 断罪》目前只有 X360 版。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 对于今年的 TGS，你想看到怎样的改变？

1 **电子邮件：** ucg@ucg.com.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　**邮编：** 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2 辑，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、10 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、5 辑，定价：9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真——大久保笃精选集》，定价：22 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33、35、36 期，定价：15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，　第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌 · 桌游》第 1 辑、第 2 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、105 ～ 115、117 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 22 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～ 228 期、总第 230 期、总第 232 期、总第 233 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 33 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24 ～ 26、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 23 辑，定价：9.8 元；第 26、29 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《PS3 专辑》第 5 辑，定价：32 元。《Xbox360 宝典》专辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

一场跨越国界，超越年龄，最适合家庭娱乐的趣味狂欢！

Created by Tommy Talarico and Jack Wall

VIDEO GAMES LIVE

电玩主题音乐会

劲爆世界电玩视听盛宴！

同步游戏画面、灯光、特效、观众互动……
更多惊喜！更多精彩！更多感动！

来自你所熟悉的游戏：

最终幻想（Final Fantasy）
光环（Halo）
马里奥（Mario）
塞尔达（Zelda）
魔兽世界（Warcraft）
索尼克（Sonic）
王国之心（Kingdom Hearts）
潜龙谍影（Metal Gear Solid）
经典游戏音乐串烧（Classic Arcade Medley）
以及更多经典游戏音乐……

盛大的游戏嘉年华
游戏竞赛、Cosplay 表演
神秘来宾、特别礼品……

官网独享
团购票价
八折优惠
限时抢购中

2009年9月5日 星期六 19:30

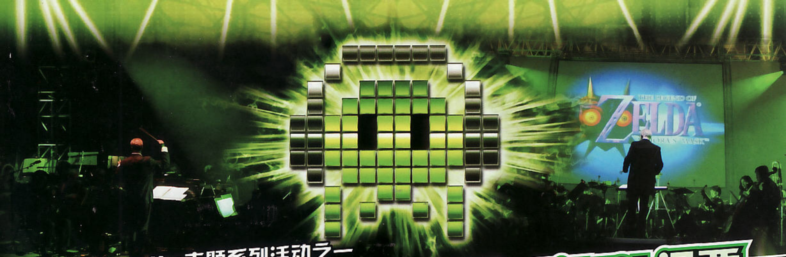
北京首都体育馆

官方网站
http://vgl.levelup.cn

票务代理：中国票务在线（www.piao.com.cn） 售票热线：400-810-3721
票　　价：人民币 1280 元，880 元（场地），680 元，480 元，280 元，180 元（看台）
套　　票：人民币 1000 元（680 元 ×2），800 元（480 元 ×2）

主 办 方：保利文化艺术有限公司 承 办 方：北京保利演出有限公司
首席媒体：游戏机实用技术 网络支持：游戏城寨（www.levelup.cn）

VIDEO GAMES LIVE



Video Games Live主题系列活动之一

看VGL专题 答VGL问题 赢VGL门票

UCG带你看VGL 有奖问答

玩家的节日！游戏的盛典！Video Games Live中国首演即将于2009年9月5日在北京首都体育馆盛大开场！身为玩家的你，怎么能够错过这次与全球30万同好一起感动的机会？

是否因为一票难求而苦恼？UCG为你排忧解难，只要你购买了总231与232期杂志，仔细阅读有关VGL的内容，并登陆本次VGL中国巡演官方网站（http://vgl.levelup.cn），回答几个问题，就有机会获得由UCG送出的免费VGL演出票！从8月15日开始至8月31日截止，每天都会从答对题目的网友与读者中抽出五名幸运儿，分别赠与价值280元与价值480元的VGL演出票共五张，总共将有85位幸运儿获得由北京保利演出有限公司特别赞助的免费入场观赏VGL音乐会的机会！

还在等什么？赶快去登陆网站回答问题，只要正确回答即可获得赠票的机会，UCG带你去看VGL，你还在犹豫什么？



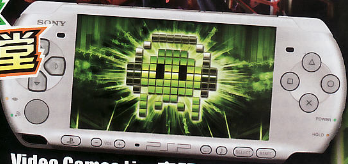
Video Games Live主题系列活动之二

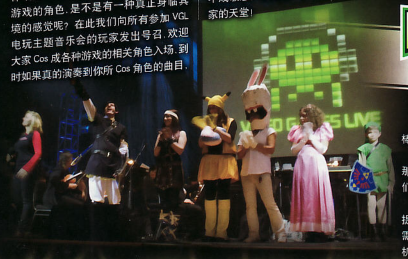
穿上你的Cosplay盛装

把VGL变成玩家的天堂

VGL是属于我们玩家的音乐盛典，自然要以我们玩家的盛装出席。VGL的表演不仅仅限于舞台之上，当熟悉的旋律响起时，如果你也正好装扮成了这个游戏的角色，是不是有一种真正身临其境的感觉呢？在此我们向所有参加VGL电玩主题音乐会的玩家发出号召，欢迎大家Cos成各种游戏的相关角色入场，到时如果真的演奏到你所Cos角色的曲目，不妨站起来一下，让大家都看到你的爱！

我们将在VGL现场评选出最佳Coser，并有好礼相赠。而所有现场Coser都会获得VGL特别礼品一份，聊以薄礼，不成敬意。让我们一起来把VGL变成玩家的天堂！





Video Games Live主题系列活动之三

用我们的掌机

点亮VGL会场

身在VGL现场的你，如何为令你感动的乐曲来加油呐喊？荧光棒？手电筒？你太OUT了！

我们是21世纪的玩家，我们有自己的“独门密器”！9月5日那天，请大家带上你的掌机、手机或者一切能更换壁纸的设备，让我们一起换上统一的VGL壁纸，在现场用绿色的光芒，点亮VGL会场！

本次活动由VGL中国巡演官网（http://vgl.levelup.cn）独家提供全套VGL官方壁纸下载，不同分辨率的壁纸一定可以满足你的需求。让我们共同期待这创纪录的时刻的到来！（记得提前给掌机手机充好电哦）



硬件 HARDWARE

我最近尝试用80GB的PS3连接小区的有线宽带，本来一切都设置好了，但是当我登陆PSN帐号时却显示被服务器登出，并给出错误代码……之后我打开网页浏览器，发现主页被强制换成了宽带客户端的下载页面，而且我将客户端下载到PS3，却提示安装程序及补丁不能识别。根据我平时使用宽带的情况，貌似服务器只允许安装宽带客户端的电脑上网，那现在有办法解决吗？[sceps3]

由于你使用的宽带需要使用特定的客户端进行登陆，所以目前暂时还没有有效的方法让其在PS3上运行，你可以咨询一下宽带的运营商能否使用其他途径登陆网络，例如借助路由器等设备。

①我的PSP目前的系统版本为5.00M33-6，但每次通过它上"PLAYSTATION STORE"的时候却总是提示"要进行主机系统软件的升级"，不过上其他的网就很正常，这到底是怎么回事？②最近想购置一台新的PS2，不知现在的行情怎么样……主机的型号和价格大约是多少？[shenwangwill]

①无论是使用PSP或PS3登陆"PLAYSTATION STORE"，系统都会检测玩家主机系统版本是否与当前官方的最新版本相符，所以才会出现"提示升级主机系统"的情况，而使用"网页浏览器"打开网页则没有该限制，属于主机使用的正常现象。②目前国内市面上销售的PS2都以90000型的港版为主，共有木炭黑（SCPH-90006CB）、朱宝红（SCPH-90006CR）、缎布银（SCPH-90006SS）、陶瓷白（SCPH-90006CW）四种颜色，算上安装直读芯片的费用，1000元人民币左右就能搞定。

今天刚购入港版Arcade X360，而之前在杂志上了解到现在的X360主机，凡是出厂日期在3.21后的都是最新批次的双65纳米和512MB内存，而我刚买的主机出厂日期是5.19，内存却只有256MB，所以觉得很奇怪，难道我的主机是翻新机？另外我还发现主机的包装盒（有点旧）上的号码和主机背后以及系统里显示的号码对不上（主机和系统能对上），这到底是怎么回事？[穿梭灵魂]

目前"出厂日期3.21之后必为512MB内存"的原则暂时只适用于日版X360主机，如果你是购买的港版或其他区域版本就不一定了。另外通常情况下，只要主机视频线接口上方的序列号和主机系统显示的一致，就能确定主机本身是原装产品而非"翻新机"。

最近我拆开X360的前面板（去年9月份购买，单65纳米），发现我的固保贴纸和上期UCG"购机指南"里的固保贴纸不一样，所以我很担心如果机器坏了，那它能不能被微软承认？或者说微软后期换过固保贴纸的图案？[罗本]

根据拥有X360玩家所反馈的信息来看，微软的"固保贴纸"的确存在两个版本，前者面积较窄只印有"Microsoft"的英文，后者则面积较大印有"XBOX360"的英文及图标。在机器出现故障需要返厂维修时，两种固保贴纸都能被微软所承认，你完全不用为此而担心。



X360记忆卡中的记录在有些X360上能够读取，但是在有些机器上却无法读取，并且系统显示为"损坏的记录"，拔下后再插回能够读取的机器上依然能读取，请问这是为什么？是系统版本不一样的原因吗？怎样才能在不能读取的机器上读取记录？[风华逸]

理论上X360的游戏记录都可以通过记忆卡在其他主机上运行，而你所遇到的"无法读取"现象目前只有玩家反映在《红色派系》这个游戏中出现过，和系统版本不同并没有关系，目前暂时还没有有效的解决方法。

①我的X360是07年3月左右买的，是不是90纳米的？②光驱的固件版本升级后能否支持过去以及以后的所有新游戏？如果要玩游戏是不是要买张空盘，给游戏打上补丁再刻录上去才行？那一些几年前的老游戏怎么办？③最近看网上说1.6版本的光驱固件有一定几率避开BAN机，所以搞得我也想升级，只是不知道行不行？[Clover]

①要区别使用不同制程的X360主要从电源的功率来判断，通常90纳米的主机为203W，单65纳米为175W，双65纳米为150W，而且凡是采用65纳米制程的主机电源都不能直接插入90纳米制程的主机。②理论上高版本的光驱固件只能兼容与之对应的游戏，如果今后出现采用新加密技术的游戏光盘，可能还需要继续更新光驱固件才能顺利进行游戏，而几年前的老游戏则需要"打补丁"，如果动手能力不强，可以考虑直接购买市面上已经打好补丁的游戏光盘。另外这里顺带一提，前不久推出的《真名法典Ⅱ》在1.51版的光驱固件下能够正常运行，在最新的1.6版下反而不行，解决方法只能重刷固件或使用引导盘。③刷1.6版本的光驱固件可以避免被BAN显然是不可信的，因为微软是通过玩家对系统硬件的改动来确定是否BAN机，只要你已经刷机就有可能被BAN。

我的PSP现在是3.90M33-3的系统，而且自己做了一个CTF主题用了很多年非常喜欢，但是现在有的游戏要求系统版本在4.0，甚至是5.0才能玩，不知道有什么方法能让这个主题升级为4.0或5.0也能用的主题呢？[大逆丁字]

你可以自行在网上搜索"CXMB 3.3 with 5.00 support"的软件，下载解压后其中会有"full"和"lite"两个文件夹，其中"full"中为全功能插件，可以制作CTF主题或应用CTF主题，而"lite"则只能应用CTF主题。根据你的需要选择后，将对应文件夹中的"cmxb"拷贝到记忆棒的根目录下，接着打开记忆棒"sepluins"文件夹中的"vsh"文本文件，在其中追加"ms0:/cxmb/cxmb.prx"命令行，最后重启机器进入"恢复模式"，在插件中将"cxmb.prx"设定为"enabled"后，进入系统的XMB界面呼出"vsh"菜单，选择"テーマ設定"即可让老版本的CTF文件应用于4.01M33或5.00M33两个高版本的自制系统上了。



▲CTF主题和官方的PTF主题不能共存，如果要使用官方主题必须在"恢复模式"中先关掉"cxmb.prx"的插件才行。

游戏 GAMES

我在PSN美服上购买了《GT赛车5 序章版》，结果更新到最新的版本后也就2GB出头，而港服上的说明容量是5GB以上，难道我的游戏是缩水版？另外下载的PS版《最终幻想Ⅶ》也是美版比港版小，两者有什么区别吗？[tsc1994]

两个服务器标识的游戏容量不同只是官方预估的数据有差异，容量小并不代表"缩水版"，因为尽量把容量说得大一点可以确保今后如果有后续的更新，玩家的硬盘也有足够的空间容纳。至于《最终幻想Ⅶ》的大小差异和游戏内置的语言有关，不同语言版本的相同游戏容量不同也是很普遍的现象。

本期读者语录 Email 高峰：我是一名即将读大三的学生，想问一下，要想到你们那里工作都需要什么条件呢？晴天回复：除了对游戏的满腔热情，对日文、英文的熟练掌握也是成为小编的必要条件，你不妨朝这个方向继续努力吧！

《战争机器2》中的司寇兽到底要怎么打？QTE提示按B键，但我试过了没用，具体就是司寇兽的二连击，第一次我可以按B键拍掉，可是第二次就不行了，不知道是连续按B键还是按住B不放呢？我试过了好像没用……［林云］

与司寇兽拼刀时的确需要根据屏幕的提示“连点”B键，直到你拼过他为止，只要掌握好节奏多试几次并不难，再努力试试看吧！

在网上看到有人在《生化危机5》中用夜行衣版威斯克在佣兵模式中用出了四次连续的冲刺，但只费了一次血，直到把敌人活活撞死，请问这招到底要怎么才能用，网上说什么的都有，而我怎么也试不出来，实在是郁闷……［devilsnevercry］

因为冲刺的时候可以改变方向，所以你所看到的“连续四次冲刺”其实只是威斯克冲刺一次后连续改变三次方向的结果，必须使用加速键和摇杆同时操作才能做到，而要真正熟练这个技巧，除了反复练习并没有任何捷径可走。

①《牧场物语　蜜糖村和村民们的愿望》中能否与游乐园社长爱丽丝结婚呢？我献了很久的殷勤，但与她对话的对话框仍没有心形标记……②如果要跟女孩结婚，有没有比天天送喜欢的礼物更好的办法呢？［冰锋の死神］

①要提升爱丽丝的好感度上限必须在特定的时间与她对话触发事件才行，否则一旦错过就有可能再也追不到她，你不妨参考下面的步骤来进行攻略。②作为系列的传统，赠送女性角色礼物是提升好感度最基本的条件，而在特定的节日或事件中选择正确的选项也是提升女性角色好感度的一个途径。

爱丽丝攻略法		
喜欢的物品	宝石、饰品	
讨厌的物品	草、失败的料理	
生日	春之月5号	
日期	时间	地点
月～金曜日	PM0:00～PM2:00	事务所二楼房间
	PM10:00～PM11:00	事务所门口
土／日曜日	AM8:00～AM10:00	事务所门口
	PM10:00～PM11:00	事务所门口

（一）1年目冬2日前赠送礼品使她的好感度达到1心；
（二）1年目冬触发机械乌鸦和机械鼹鼠的事件，使好感度达到3心；
（三）2年目春触发机械伐木（选择“助ける”）和机械赛马事件；
（四）2年目夏触发机械鱼事件，使好感度达到4心；
（五）2年目秋5日前使好感度达到5心，后续事件中选择“守りたい”；
（六）2年目冬达成GOOD结局，第3年即可正式求婚。

我的NDSi用的SUPER4I烧录卡，但每次玩《巴哈姆特之血》重新读取存档时都会提示“存档无法读取”，只能“NEW GAME”，请问要怎么解决呢？另外《王国之心　358/2天》中看完开场动画会直接黑屏，重启了很多次机器都一样，到底是怎么回事呢？［njoyman］

由于这两款游戏都使用了新的“防烧录技术”，所以你可以自行在网上搜索游戏对应的“反烧录补丁”，之后将补丁程序和下载的ROM放在同一目录下，运行补丁程序选择“打补丁”并覆盖初始的ROM文件（之前最好将ROM文件备份），最后再将它拷贝到烧录卡中即可正常游戏了。

目前《勇者斗恶龙IX》合成列表的完成度已经70%以上，之后发现合成很多东西都需要“ロイヤルバッジ”这件饰品，最后梳理下来发现实际缺少的是“じにがみの首かざり”这件物品，但我跑遍了游戏中所有的商店（包括隐藏商店）都没有发现哪有卖的，究竟有什么方法能够快速得到它呢？［完美主义者］

“じにがみの首かざり”这件物品只能从LV70左右的“藏宝洞穴”中开启蓝色宝箱获得，再加上不同迷宫同一位置蓝色宝箱中的物品每次都会随机从“物品组合”中选择其一，所以一旦发现开启宝箱后获得以下组合中的任意一件物品，反复进出迷宫刷取它会更有效率：

物品特定组合	
金钱	3000G
装备	メタラスの剑、メタスラのヤリ、メタスラの盾、メタスラヘルム、メタスラのよろい、メタスラのこて、メタスラブーツ、じにがみの首かざり
素材	げんませき、オリハルコン、天使のはね
道具	ゴビアナきんか、けんじゃのせいすい、ちいさなメダル
敌人	パンドラボックス

前段时间终于入手了NDS，而正好赶上《口袋妖怪　白金》汉化了，所以目前也全身心投入其中。不过到现在一直有个问题弄不明白，巨树龟的木叶锤和喷火龙的热风是怎么学到的，它们不是树苗龟和小火龙在32、36才进化出来的吗？那之前等级的技能怎么学会？游戏中像这样的精灵还有哪些？［palmer4500］

巨树龟的木叶锤需要去野濑市（有狩猎场的那个城市）的海边小屋中（如图），带着“心之鳞片”和屋子里的男人对话，回忆后即可习得，而喷火龙的热风则在59级时升级学会。游戏中需要回忆习得技能的精灵基本上都是“进化”后的高级形态，只要多试试看就会发生很多实用而强力的技能。



《危机之源　最终幻想VII》中的魔法壶怎么收啊，因为我玩的是中文版，所以不知道该用什么技能？［一日就是一天］

在任务“探索世界之谜”→“顿贝利之探索”→“顿贝利王登场！”中会遇到魔法壶，之后在战斗中依次使用“跳跃攻击”、“火焰魔法L2”、“重力术L1”、“回旋攻击”命中它即可让其成为召唤兽。

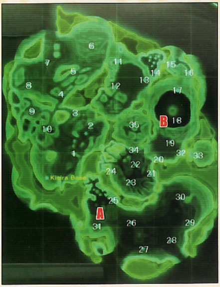


每年难得的暑假转眼之间已经过去，不知道各位玩家在这段时间里又补习了哪些游戏的功课了呢？而在每年大作云集的游戏世界里，无论你是热衷于日式游戏的耐人寻味，还是酷爱欧美游戏的激情奔放，中文版游戏永远都会成为你选择游戏的一个重要参数，而本期的重点问题也自然来自中文版的《潜水员的假日　堡礁秘辛》，在炎热的夏季里享受畅游海底的那份清凉与爽快，相信只要是体验过的玩家都会沉醉其中无法自拔吧！

游戏中的小型生物171号怎么也找不到，现在就指望着它解开游戏的所有奖杯了，能告诉我具体的位置吗？［无所事事］

小型生物246号具体位置在什么地方？我就差这条鱼完成全生物图鉴了，一定要告诉我啊！［陈明］

作为游戏中最有挑战性的收集要素，不少玩家都被卡在了“小型生物”这一块。以下晴天就针对以上两位玩家的具体问题进行解答，顺便也希望能帮助到有类似情况的玩家。另外由于游戏中的地图较大，所以为了方便玩家开拓探索区域，图片中已经注明了所有“浮标”开启的顺序，其中第171号小型生物需要在到达图中标记的A地点后，下潜到1级深度的海水中，仔细搜索附近会发现一群体型细长的颌针鱼，而它正是混在这些不起眼的鱼群中间，建议把镜头拉近一点更容易发现。第246号小型生物需要到达途中标记的B地点，下潜到深度1～2的海水中如果看到大量的金枪鱼出现，仔细观察它们和梅色鱼与章鱼的中间就能发现它，如果实在有困难，可以将目标尽量锁定在章鱼身上，一般它就在离章鱼不远的地方。



本期读者语录

Email hbhdzk04：问题小卖部中不回答也不刊登以前回答过的问题，但是总会有一些玩家玩老游戏，能不能用邮件的形式来回答这些问题呢？
晴天回复：在处理信件时晴天一般都会尽量通过邮件回复给提出老问题的玩家，如果你的问题被错过了，再耐心等等看说不定就会有答案咯～

小编寄语

努力工作，拼命玩！



○有时候在平时工作和生活中，总会遇到一些有趣的事情，当时想着“这事儿要写到这期小编寄语里去”，结果等真要写的时候却把事情给忘记了，唉，好记性不如烂笔头，以后还是准备个小本本吧……

△“TGS2009梦想之旅”最终获奖名单终于公布了！来自北京的蒋琳成为了本次活动惟一的幸运儿，她将在9月底踏上属于她的TGS梦想之旅。其他的朋友也不用觉得遗憾，因为还有十名入围奖和四十名纪念奖等着派发给大家，请关注本期与下期杂志“读编往来”中公布的最终获奖名单。希望大家在以后的活动中还能好运！

□说一点不成熟的想法。自“欺实马”之后，最近新闻里酒后驾驶肇事的新闻猛地一下多了起来，一方面是司机素质问题，另一方面也有“有法不依，执法不严”的问题。有时候我们真该学学秦律，秦律的特点就是轻罪重罚，你吐口痰，吊起来打，你酒后驾驶，一律枪毙，我估计枪毙不到五个，全国的司机都不敢喝酒了。这方法惩治其他违法乱纪行为也应该都能奏效。

×如上期承诺的那样，VGL中国首演的官网正在举行有奖问答免费送票的活动，从8月15日到8月31日每天都有幸运儿获得演出的入场券，想碰碰运气的朋友千万别错过这最后的机会。另外在官网还有独家放送的“团购八折”优惠活动，目前正在限时抢购中，还在犹豫不决的朋友快下手吧，让我们9月5日相见在VGL现场，共同见证这场玩家的狂欢节！

本期个人签名

贫僧自东土大唐而来，专程去西天拜佛求亲的。



Ⅰ从上面看下去是正方形的薄PS3个人感觉还不错，下期拿到实机之后再细评。另外，由于制作《PS3专辑》的需要，编辑部的薄PS3没有特殊情况的话就放在我的桌上吧，大家都没什么意见吧？（哎哟，哪里飞来的香蕉皮？）

Ⅱ暑期就这么过去了，“完成一个RPG”的计划落空，奖杯超额完成了一些，算是有得有失。这半年玩的游戏数量比去年一年的还多，可喜可贺，而下半年的游戏大潮更是可怕，特别是十月份，《未知海域2》+《铁拳6》+《猎天使魔女》三连击，还让不让人睡觉了？

Ⅲ Xbox LIVE最近连出了两个非常不错的下载游戏，《极限摩托HD》和《暗影恐惧》，特别是前者，很对我的胃口，属于“自虐虐到手抽筋”的类型，可以直接看高手视频也是很牛的设定，应该是今后此类游戏的趋势。再看一下PSN港服，还是那些老面孔，盼了很久的《三连星》也还没影子，加把劲啊！

Ⅳ不要以为“飞行员锅锅”每次都玩些不靠谱的，他力推给我的PC塔防游戏《植物大战僵尸》就非常好玩，主题歌也意外地好听，顺便推荐给所有喜欢塔防游戏的朋友们。

本期个人签名

胜人者有力，自胜者强。——老子



★《真名法典Ⅱ》实在是强大，强大到你可以组建一支由平野绫、钉宫理惠和川澄绫子的队伍招摇过市（笑）。不过话说回来，游戏本身的素质也还是非常不错的，出色的画面表现以及爽快的必杀技演出都可圈可点，能力与战斗系统也新意十足。某天深夜无意中找到某个原以为错过的分支任务而欣喜若狂、困意全无，那种感觉就像是钱包丢了又被好心人原封不动地送回来一样……>_<

★《怪物猎人3 tri》HR等级60达成。目前最让自己头疼的有两件事情：一件事情是狩猎最起劲的时候突然被调皮的猫猫扯断电线；另一件事情是刚刚好不容易挖到逆鳞就毫无征兆地掉线。这两件事情都与“线”有关，而且不止发生过一次，实在让我郁闷不已。

★今年斗剧的结果有些令人无奈，很有夺冠希望的两个萝莉使都被牛淘汰出局，固然临场发挥是一方面，而角色相性太过被动也是不争的事实，《苍翼默示录》的新作快出吧！

本期个人签名

恐暴龙是我见过最难看的龙，没有之一……





看别人打游戏，也很开心

前两天，老婆的侄子从老家远道而来。和他聊起这游戏那游戏，基本上都晓得，不过最大的遗憾就是都没怎么玩过。可怜的孩子刚刚考入大学，听说我有PS3，瞳孔都放大了（笑），那如饥似渴的神情就如同我小学时候在小姨家里望着那台神秘的FC一样。昨天晚上侄子终于如愿以偿的玩上了PS3，投入到《生化危机5》的世界中去。见此情景，我老婆也拿起手柄，两人开始了双打。他们装备上我打出的各种无限弹武器，选择了EASY就开始摸着石头过河了。平时不玩游戏的人有个特点，就是他们被敌人攻击后会忘情的尖叫，甚至笑起来。一个普通的机枪炮台居然让打得两人是鸡飞狗跳，死去活来……这种情形是我在编辑部看不到的。本来我对《生化危机5》故事模式有很多不满之处，不过看着他们共同杀敌，相互加血，交换装备，摸爬滚打的过了一关又一关，这份投入顿时让我对《生化危机5》的印象有了大大的改观。

变形金刚 剧场版

前不久又看了一遍《变形金刚 剧场版》的修复版。虽然现在再看这部1986年的老动画片，画面品质已经有些让人难以接收，不过巨大的宇宙大帝，擎天柱的死去，惊破天的诞生……这些天马行空的情节依然让我觉得佩服。这种感觉比看迈克尔·贝的《变形金刚2》要强烈得多。

本期个人签名

摘抄朋友签名：做个有钱的中国人！



《怪物猎人3》线上模式持续进行中，和朋友、群里的猎人、服务器上偶遇的猎人联机都有不同的感觉。和服务器上不认识的人组队，俗称组野队，就是进入服务器随便找个房间开始任务，因为方便的例文系统基本算是解决了日语交流问题，和异国的猎人一起游戏总有一种奇怪的乐趣在心中萦绕，通过每个人游戏中的表现，揣摩着不知在世界的哪个角落的屏幕前的猎人的生活状态。

掉线问题一直烦扰着国内的猎人，目前情况是网通的情况比较理想，但是和玩家本身所处地理位置也有一定关系。我的掉线几率很低，但是同队的朋友就不那么好运了，经常在任务中看着队友一个个脱离，最后连日本人都掉了，自己一个人孤零零完成任务。

寄语完成之时猎人等级（HR）已到51。50级的紧急任务“讨伐煌黑龙”过得忐忑不安。从午夜12点耗到3点半，时间都在掉线和一些小的冲突中缓缓流逝。游戏就是游戏，将心态放轻松，等待、帮助和收获之间的心情值得每个猎人体会并珍藏。感谢一直相伴在一起的猎人们，有了大家，这个狩猎季才更快乐。

本期个人签名

Happy Hunting Season tri——

本期读者语录 Email 5451310：一直看UCG，介于本人有强烈的收藏癖好，UCG的杂志一期都没有落下过，现在堆在家里和小山似的。我在想，我是不会再长高了，但是杂志还是每月2本地在发售，总有一天我肯定能看到UCG的杂志堆的和我一样高的……（纱迦回复：祝你早日成为著作等身的强者，虽然不一定都是你写的……）



◆新型号的PS3是一个正方形，我觉得样子很不错，从PS one到PS two再到这个，可以说是一个比一个好看。下期杂志如果有机会就弄一台放到GAMEHALO上评测一下。

◆英超开战，前两轮都有冷门出现，老爹说这赛季要做利物浦球迷，结果第一场就败了，弄得有点郁闷，好在第二场来了个大胜，算是挽回点面子。8月31日被称为“最长的一天”，因为这一天是欧洲球员转会的截止日，不知道到了那一天还有些什么爆炸性的转会呢？利物浦、曼联、阿森纳是最需要进补球员的球队，让我们拭目以待吧。

◆眼看就是七夕了，女友问我打算怎么过，但说着说着就扯到下个情人节上了。结果一查日历，明年的情人节刚好是年三十，我的第一个反应就是——这下那些花店啊餐厅啊算是赚不到钱喽……

◆【学车记】过了桩考，然后等了差不多半个月，催了好几次，驾校师傅才打电话过来让我进入下一阶段的学习——9选3。要说这驾校也的确是流程化管理，先前一直不知道，原来有专门的“桩考师傅”、“9选3师傅”、“路考师傅”，每一个阶段的师傅都是不同的，其中，最麻烦的桩考的通过奖金最高，9选3其次，路考再次——这都是听一个很八卦的驾校同学说的。当然也有一个师傅从头教到尾的，就看当时的学员情况而定了。9选3果然要比练桩好玩得多，起码可以把车开着到处跑跑，绕绕S型弯、上个桥定点停个车什么的，而且，因为有了之前的基础，9选3相对而言也要简单很多，才上了一次课，就学了其中的4项，估计再学几堂课就全部搞定了。

本期个人签名

这《极限摩托HD》也太难了吧。



★经过“忙里偷闲”、“选择性无视”等一系列挤出时间的尝试后，目前《DQ9》的游戏时间终于顺利突破了250小时的大关，看来今年在NDS上耗时最多的游戏就非它莫属了（目前仍有不少最强装备是怨念物T_T）！

☆月底可能会接受好友的邀请去看陈绮贞的演唱会，从最初的小众歌手到目前用独特的个人风格感染如此多的人，不禁让人更期待和这位创作才女的“第一次亲密接触”（笑）。

★最近有不少有心的读者特地发来邮件和晴天交流料理的心得，以至于纱迦现在每次看到我都会故意问我有什么好菜可以推荐，或者直接在杂志上开一个“晴天私房菜”的栏目好了（开玩笑：D）。因此为了满足大家的求知欲，今天晴天就和大家分享“土豆泥”的简单做法吧：

①买大小合适的土豆，削皮（工具在超市都可以买到）切块后丢到锅里煮，之后如果用筷子能够轻松捅进土豆里，就完成了第一步；

②将煮好的土豆捞起放入有一定深度的大容器里，用勺子把它们捣碎，并注意在粉碎的过程中要不时用勺子将土豆压碎，这样最后土豆泥的口感才够细腻，不然会有块状的不和谐物；

③在锅内放入一定量的黄油（想香味浓郁就多放点），加热至全部融化后，将捣碎的土豆倒进去简单的搅拌，接着就是不停地加牛奶稀释土豆，以个人感觉粘稠度合适为宜；

④最后为了丰富口感，可以加适量的盐和切丁的火腿，香喷喷的土豆泥就完成了。整个过程加上煮土豆的时间大约40分钟左右，而且就算做多了吃不完也可以放冰箱保存很多天，甚至冷冻后吃起来会更美味哦~



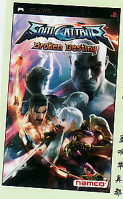
本期个人签名

燃烧吧！料理之魂！



★对外卖的感悟

台风天懒得外出，就点外卖吃。我觉得外卖是现在社会里最能体现诚信的一种普遍行为。外卖发生在彼此陌生的双方之间，买方事先并不需要付款，地点也由买方事先指定。如果有人想搞恶作剧的话，完全可以做到不留痕迹，不过在现实生活中我几乎没听说过这种事情。如果这种精神推广开来，相信这个社会也会变得更加美好吧。



★暑假的最后疯狂

本期截稿后就能玩到《灵魂能力》的PSP版了，虽然一定是5.55的系统，但是这对真饭来说没有影响。另外8月31日晚，薄PS3的全球首发秀在香港举行，首发购机的话还有礼物可送，如果有可能的话真想去现场抱一台回。感觉今年暑假的好游戏比往年都要多，这应该也是本世代主机进入全盛期的表现吧！

本期个人签名

骗子太多，傻子明显不够用了



★某日去一个家住6楼的朋友家里，因为没有电梯，因此只能爬楼梯。气喘吁吁地爬上了6楼，稍微参观了一下便下楼了，向下还没迈几层居然双腿直发抖，然后是一阵强烈的酸软。可能是因为习惯了电梯，几年来都没怎么爬过楼梯，真没想到体力居然退化到这种地步了啊！当然，其中还有很大一部分原因是体重正在不断增长，肚子似乎开始有些规模了……

★中午吃饭时偶然讨论到现代人的娱乐生活其实挺枯燥的，除了在家里看电视玩游戏外，到外面还真找不到什么能玩的地方，无非是唱K、泡吧以及最最无聊累人的逛街之类。仔细想想可能还不如古代呢，聚众听评书、看戏之类其实也挺热闹有趣的，小时候搬个凳子到小巷子里看露天免费电影也很有意思，至少不用看场电影就花个两三百呀……

本期个人签名

涨得太离谱了。



1. 习惯了网上购物之后发现简直已经对现在的物价接受不能了，不管什么都会觉得贵到离谱，其结果就是兴致勃勃地出去逛街，却往往不到半个小时就坐到回家的车里了……可能要所有商品都打5折起，我才能享受到以前购物的乐趣吧(T ロ T)……

2. 最近在追看一部叫做《体操公主》的美剧，要承认这个译名确实有些俗，原名是《Make it or break it》，还比较符合剧集的主题。剧集的主要内容是围绕着四名想要在奥运上一展拳脚的体操运动员展开的，非常青春、非常励志，也非常混乱，如果对体操有兴趣的话相信会爱死它。不过最让我震惊的倒是另一件事，其中有个主要演员在现实生活中已经有孩子了，剧集里却还是穿着紧身衣的十六七岁妙龄少女，完全看不出岁月的痕迹，真是想不佩服也不行啊。

本期个人签名

你OUT得可以去DIE了——最近听到的杀伤力最大的批评。



蜚蠊，别名负盘，俗称蟑螂，属于昆虫纲蜚蠊目，目前世界已知有大约3700种，广泛分布于热带和亚热带地区，少数分布于温带地区，有记载的蟑螂种类有18科60属240种。我国较为常见的蟑螂品种有德国小蠊和美洲大蠊，前者体长1.2～1.4厘米，后者体长3.5～4厘米。

蟑螂为渐变态昆虫，分为卵、若虫和成虫三个生长阶段。大多数蟑螂栖息于野外，少数喜居室内。如遇杂物较多、食物或垃圾放置不妥善等室内环境便会大量繁殖。蟑螂的理想生存温度为20～30摄氏度之间，低于15摄氏度便会停止活动，高于50摄氏度时死亡。

之所以在这里列出有关蟑螂的介绍，主要是因为本人家中近日蟑螂成灾，以至于我眼睁睁看着一只蟑螂钻入心爱的PS3中。为求对症下药从根整治，不得不四处查找灭蟑良方。

本期个人签名

蟑螂除了是害虫，其实还是药材，你信吗？

本期读者语录

贵阳　吴星宇：关于今年的TGS如果现场当然是场面越火爆越好，新游戏越多越好，美女越多越好；如果是刊物的话，当然是越直面越好，越详细越好，评测越多越好了，是不是有点贪心啊！（纱迦回复：感谢你提的意见，可是这种意见有点虚哦，希望大家能够多提一点具体的意见，越具体越好！）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年8月26日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

经历了长达两个月的暑假，想必各位读者的游戏收获都不小吧。9月份对于各大游戏厂商来说是争夺游戏市场的传统旺季，其中又以日系游戏新作为多。看来大家在制定新的作息计划的同时，也要把游戏的发售信息考虑在内了。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	薄樱鬼 随想录	薄櫻鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	地狱少女 泠缘	地獄少女 澪縁	COMPILE HEART	文字冒险	日版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	扫除战队 清洁管理人H	お扫除战队くりーんきーぱーH	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	绯色的欠片 新玉依姬传承	ヒイロノカケラ 新玉依姫传承	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
29日	鹡鸰女神 来自未来的馈赠	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	冬	强袭魔女	文字冒险
年内	Little Buster 修正版	文字冒险			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur: Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
27日	薄樱鬼 携带版	薄櫻鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	天诛3 携带版	天诛 参 ポータボル	FromSoftware	动作	日版
2009年9月					
3日	侍道2 携带版	侍道2 ポータボル	Spike	动作	美版
3日	山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件	山村美纱悬疑サスペンス 京都鞍马山庄杀人事件	MMV	文字冒险	日版
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
17日	秋之回忆5 encore	メモリーズオフ 5 encore	5pb.	文字冒险	日版
17日	秋之回忆 从今以后 again	メモリーズオフ それから again	5pb.	文字冒险	日版
17日	太阁立志传V	太阁立志传V	Koei	策略	日版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
17日	实况力量职业棒球 便携版4	实况パワフルプロ野球 ポータブル4	Konami	体育	日版
17日	家庭教师杀手Reborn! 战斗竞技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	格斗	日版
17日	真・三国无双5 特别版	真・三国无双5 Special	Koei	动作	日版
17日	侦探神宫寺三郎 灰与钻石	探侦神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	文字冒险	日版
17日	雨格子之馆 便携版	雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难	日本一	文字冒险	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
25日	杰克和达斯特 失落的边境	Jak and Daxter: The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
29日	机车风暴 极地先锋	MotorStorm Arctic Edge	SCE	竞速	美版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Tusrimo PSP	SCE	竞速	美版
1日	胜利赛马7 2009	Winning Post 7 2009	Koei	模拟经营	日版
1日	超时空要塞 终极边境	マクロス アルティメット フロンティア	NBGI	动作	日版
1日	大众的爽快	みんなのスッキリ	SCE	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
13日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	Tecmo	动作	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイツ			
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
22日	安迪佛纳的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
29日	剑斗士 角斗开始	剑斗士 グラディエータービギンズ	ACQUIRE	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	日版
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	露娜传说 银星协奏曲	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
12月17日	女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	12月3日	梦幻之星 便携版2	角色扮演
12月24日	幸运星 网络偶像大师	文字冒险	秋	武装机甲	策略角色扮演
冬	噗呦噗呦7	益智	冬	小小大星球	动作
年内	纸箱战机	角色扮演	年内	乐克乐克 午夜嘉年华	动作
年内	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	年内	死神在背后	角色扮演

08.27 灵魂能力 毁灭宿命

PSP 格斗 ■NBGI ■无对应周边 CERO C 推荐度 B



继《铁拳》之后，Namco的另一大格斗游戏登上了PSP舞台。游戏的画面好得令人惊异，打起来行云流水，和家用机版无异。游戏的系统与去年的4代比较接近，加入了主动爆甲和一击必杀始动技的新设定。考虑到掌机的特点以及新手的需要，游戏加入了全新的教学模式，将游戏系统以趣味冒险的形式表现出来。由于版权的缘故，本作去掉了去年4代里的星战角色，不过加入了来自《战神》的奎托斯，其招式均照搬原作，魅力无限。

09.03 国王物语

Wii 角色扮演 ■MMV ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



这是由MMV推出一款风格清新的日式角色扮演游戏，玩家在充满童话气息的世界中扮演一名小小的国王，通过指挥生产、处理内务以及抵御入侵来建立不断变得强大的王国。游戏中的策略要素比较强，对于部下的统筹与组织对于流程的发展会起到非常重要的作用。不仅在治理国家方面可以获得十足的成就感，拯救公主并获得其芳心的设定也令人倍感温馨。总而言之，这是一款能让玩家的身心获得放松的游戏，难度也不高。而对于喜欢可爱形象的女性玩家来说，本作的吸引力自然也会很大。

09.03 机动战士高达战记U.C.0081

PS3 动作 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



作为"高达诞生30周年计划"系列产品之中的重要一环，这款游戏的出现无疑有着十分特殊的意义。而对于那些深深热爱着PS2平台《高达战记 失落的战争》的人来说，这一次的续作更是让他们热血沸腾。当然，为了这款游戏，NBGI官方也是投入了少见的宣传力度。游戏中的种种元素设定可谓集以往高达动作游戏之大成，再加上丰富的细节和原创的故事剧本，这一切都将使这款游戏毫无悬念地成为年度最强高达游戏！除此以外，本次的游戏还特别强调网络对战的重要性，这无疑将使游戏的耐玩度成倍提高！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真·三国无双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
1日	交叉利刃 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	Capcom	动作	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
20日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	九十九夜 II	动作
冬	马克斯·佩恩3	动作射击	年内	龙珠 猛烈冲击	动作
年内	丧尸围城2	动作冒险	年内	分裂细胞 断罪	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	七日死游戏 目	ナナシ ノ ゲエム 目	Square Enix	文字冒险	日版
27日	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	策略角色扮演	日版
2009年9月					
3日	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	スローンとマクヘールの谜の物语2	LEVEL-5	文字冒险	日版
3日	Love Plus	Love Plus	Konami	文字冒险	日版
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
8日	真·女神转生 奇幻之旅	真·女神转生 奇幻之旅 STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	日版
10日	钢铁大师	アイアンマスター	Genterprise	策略角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	偶像大师 深情之星	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	模拟育成	日版
17日	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
17日	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
17日	金田一少年的事件簿 恶魔的杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	文字冒险	日版
15日	涂鸦王子	Scribblenauts	Warner Bros.	解谜	美版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	角色扮演	日版
2009年10月					
1日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
22日	超恐怖传说 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ~Tears Crown~	NBGI	角色扮演	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry —生命の楔—	Genterprise	角色扮演	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	年内	第二国度	角色扮演
年内	超级大战争DS2	策略			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年8月					
27日	大圣王	大圣王	Star-Fish	射击	日版
27日	滚滚水银球	Tama Run	Ignition	益智	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	国王物语	王様物语	MMV	角色扮演	日版
3日	贪吃鬼	たべモン	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	永恒蔚蓝 海的呼唤	FOREVERBLUE 海の呼び声	Nintendo	动作冒险	美版
22日	忍者神龟 崩溃	TMNT: Smash Up	Ubisoft	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
8日	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	美版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
11月	火影忍者 疾风传 龙刃记	动作	11月	战国无双 3	动作
冬	新超级马里奥兄弟 Wii	动作	冬	圣恩传说	角色扮演
冬	噗呦噗呦 7	益智	冬	生化危机 黑暗世界历代记	射击
年内	星之卡比	动作	年内	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	428 被封锁的涩谷	428 —封锁された涉谷で—	Chunsoft	文字冒险	日版
3日	机动战士高达战记 U.C.0081	机动战士ガンダム战记 U.C.0081	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
17日	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの迷	Aquaplus	策略角色扮演	日版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	魔界战记3 拉兹贝莉尔篇	魔界战记ディスガイア3 ラズベリル篇はじめました	日本一	策略角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	忍者龙剑传Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Tecmo	动作	日版
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真·三国无双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	港版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
20日	边境之地	Boaderlands	2K Games	主视角射击	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	Capcom	动作	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
20日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版
20日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
11月	3D 点阵游戏英雄	动作	冬	永恒的尽头	角色扮演
冬	最终幻想 X III	角色扮演	年内	量子论	动作射击
年内	瑞奇与叮当 未来 2	动作	年内	龙珠 猛烈冲击	动作
年内	丧尸围城 2	动作冒险	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演

天下聚会

暑假总是看着长，过得快，仿佛昨天才接到放假的通知，一晃眼又到了开学时间。当然，以上说的情况只针对学生阶段的读者，这也是我读书时的一大感受。希望各位都在暑假中有了不错的体验和收获。随着暑期的结束，天下聚会09暑期集体行动也渐渐接近了尾声。在整个暑假期间，天下聚会在全国举办了11场，并且UCG提供了各类奖品和赞助，下面让我看看几场精彩的聚会。

聚会报名，请访问：http://juhui.levelup.cn

莱仕达™·广州暑期天下聚会


众多新玩家的加入，让聚会的全家福更加热闹。


一大早前来签到的玩家都自觉进行了排队。


本次聚会上，莱仕达公司提供了一批X360方向盘供玩家试玩，并进行了比赛。

8月8号，一组吉利的数字。时隔三个月，广州天下聚会又和大家见面了。8月正是阳光肆虐的时候，炎热的天气丝毫没有影响玩家的热情。感谢本次聚会的主办方：深圳市莱仕达电子科技有限公司；广州格比星电玩，东莞新机地电玩商行。

还没到开场时间，玩家已经陆续到场，迫不及待的围在舞台前。"Hello，欢迎大家参加广州莱仕达暑期天下聚会"，熟悉的声音再次出现，主持人Honey出场。循例式的嘉宾致词后，便是舞台表演了。相信玩家也期待许久了，熟悉广州天下聚会的玩家应该知道，我们聚会的一大特色就是舞台表演。本次聚会我们请来了四位MM为成员组成的G-team。现场表演的舞台是自己排的，涵盖了Girls hithop和New Jazz等舞种。性感火辣的舞蹈绝对是"长枪短炮"的内存杀手。比赛环节也是天下聚会的一大特色。想必玩家们在聚会前都做足了充足的准备。别急，让我们的女仆带大家去比赛区域，贴心的主办方还准备了地标做指引。现场人数极其火爆，还好玩家们有秩序的排队签到。现场除掌机外，莱仕达公司提供了他们最新的X360专业方向盘给到场玩家试玩。还有价值4位数的赛车座椅哦。本次聚会的奖品十分丰富，每个参加聚会的选手都能抽奖，而且中奖率高达100%。女仆的使命是服务主人的，聪明的玩家趁着抽奖空隙争先和女仆合照。虽然是举办地在广州，不过东莞地区将近20名玩家听闻本次聚会后，欣然组团包车前往，这让我们都非常的感动。


美女加热辣劲舞已经成为广州聚会的保留节目了。

抽奖，比赛，拍照，试玩，交友……好玩的东西在聚会里都有。眼看比赛就要结束了，时间总是过得特别快，广州莱仕达天下聚会在大家的欢笑声中圆满落幕。特别感谢本次专门从东莞赶来的新机电玩和玩家朋友。正所谓天下玩友是一家嘛。希望下次聚会会有更多不同地区的玩家参加，同时今后QC也会在其他地区开展天下聚会。最后再次感谢一路支持天下聚会、支持QC认证的玩家朋友们。

火热圆满 09成都暑期天下聚会


看，我们的集体照片还是很有温馨加愉快的感觉吧。


乱入的Wii游戏试玩，让大家看得过瘾，笑得开怀。


《街霸IV》比赛是本次活动的重头项目哦


足足重达30多斤的黑角周边和UCG的各种书刊成为了大家的奖品。

持续一周高温的成都在8月15日达到极致，这将是8.15聚会会达到鼎盛的前兆！

8点半，管理员便扛着30多斤奖品早早来到聚会地点的OZ，敲响了今天聚会的第一钟。布置了会场后，玩友众也陆陆续续签到报名比赛了。各位玩友雄心壮志，赛前便战成一片，准备为桂冠的夺取做最后的擦枪演练。快到中午时聚会已经渐渐成形，出现规模了，大家在一片热情中欢呼，掌声一浪接一浪。

X360版《街头霸王IV》是本次聚会主打的比赛。

之前报名的选手从早上开始就一直在热身，对彼此的打法都很熟悉了，所以比赛起来相当的激烈。但比赛的时候意外情况也有出现，部分选手开始热身时都选择比较冷门的角色，什么隆，肯，桑吉尔夫统统靠边，我们的口号是"非主流"打法，所以冷门是一炮一炮轰了个遍。比赛最精彩的一局出现在风叔VS.六月这局，风叔用kof式打法的abel和六月的飞行道具流肯，打到最后一局的零HP状态才分出胜负，现场一片掌声！

中场杀出的《筋肉人进行曲》试玩以及工作人员绝对怪异的操作，让现场的玩友捧腹大笑。《筋肉人进行曲》超级有趣的画面甚至有点乱入感觉的熊熊，使我们感觉到了虽然是WS（猥琐）的健美姿势但是笑点却是无穷尽的……任天堂你赢了！Wii你赢了！

聚会期间，我们还进行了多种PSP游戏的比赛，在8.15的时光中我们足足浸泡了8个小时，这将是我们最快乐最悠长的8小时。

阔别街机市场12年之久的日本ATLUS公司2009年重返街机舞台，
复归新作《豪血寺一族：先祖供养》震撼登场！

豪血寺一族
先　祖　供　養

2009年9月3日－9月6日
2009广州电子游戏国际产业展（GTI广州展）
华海科技　华海展位（A11-A12）
我们将给你最爆笑格斗新体验

展会地址　广州市流花路117号广州流花展馆A11-A12区

《豪血寺一族：先祖供养》是诞生于1993年的人气格斗游戏《豪血寺一族》系列的最新作，本作除了保留系列的世界观设定以及原有的个性角色外，还将追加全新角色、背景、剧情等等新要素。
现在由华海科技公司代理的本作已经全面上市，欢迎各位新老玩家亲临展会现场快乐体验！ 咨询电话/13570212782 涂勇

热斗
城市英雄® 街霸IV
全国终极挑战赛
STREET FIGHTER IV NATIONAL CHALLENGE



我是隆。惯用波动拳。
没有龙卷旋风脚的必杀，我也稳坐王者之位。
除非，你来……
城市英雄街霸4全国终极王者之战
等你来，这一场热斗!!!

谁来冲击这万元的奖励
冠军 奖金10000元
亚军 奖金5000元
季军 奖金3000元
前八名都有现金奖励

分赛点：
北京酷虎电玩，贵阳和天下动漫，深圳彩金电玩城，青岛青春乐园，更有城市英雄长沙店、成都店、汉口店、南昌店、广州天河店、广州赛博店
全国10大分赛点等你来挑战。
如果你错过了预赛，9月3日广州天河城6F城市英雄动漫体验中心，全国公开赛等你来挑战决赛资格。

了解详情请登录城市英雄街霸4全国挑战赛官方论坛
bbs.csyx.com.cn
记得，2009年9月4日，我在广州等你！

特别鸣谢：华海科技公司对本次比赛的全程赞助！城市英雄

口袋玩家 Vol.22
224页全彩32开口袋本+动画DVD



特别报道
口袋妖怪　心金·灵银
发售前最全面官方报道汇总
共同迎接10年经典的回归

口袋漫画
DP物语 | 四格大百科
阳光小小姐 | Pokemew
热血、激情、可爱、搞笑……
日本大师和国内高手一起为您展现口袋妖怪世界

研究所
联防扫盲 防什么？如何防？
让我们从最根本的做起！

口袋妖怪
详尽分析
伊布家族最强势出击！

《口袋玩家Vol.22》DVD精彩收录
《口袋妖怪不可思议的迷宫 出发》预告片，特别放送：《口袋妖怪　心金·灵银》预告视频三连发，中文字幕《宠物小精灵DP》134～136，《宠物小精灵DP》动画补完计划本辑启动！口袋金曲《致我最好的朋友》……

精美赠品
煤炭徽章 + 六尾徽章

已上市
各地报刊亭销售中

PSP·e族 9B Vol.35
软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力

新学期PSP抽奖活动继续！
大奖等你拿



卷首策划
哥当的不是BOSS是寂寞 ——理性解析
游戏界中的著名BOSS们

经典放送
CPS1 CPS2
模拟游戏大放送

专题e评
漫游“迷你”世界
领略大作中的别样风采！

9月2日
全国上市

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

游小说 第29辑



轩辕剑3 天之痕
六万字剧情小说
国产PC游戏最缠绵的爱情篇章

PS2经典游戏剧情大作
数码恶魔传说
全新演绎

超级机器人大战OG
官方短篇小说数篇连发

特别企划 那些古怪的人际关系



官方小说大篇幅连载
魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起
光环 丰饶星战役

8月31日 全国上市

全新栏目
游人故事
讲述属于玩家
自己的故事

掌机王SP Vol.118



大32开192页+DVD-ROM+赠品

本辑《掌机王SP》为大家带来了刚刚结束的德国科隆国际游戏展（GamesCom）掌机部分的相关报道，并有《梦幻之星 携带版2》等新作的最速直击。《灵魂能力》首度降临PSP平台，本辑为大家献上了系列的回顾专题，带你领略第一冷兵器格斗系列的不凡魅力。本辑收录了《庭格尔的恋爱气球之旅》、《G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起》、《炽热之魂 加速》等掌机热门新作的攻略，以上三款游戏均在光盘中附赠了试玩。书中还有《巴哈姆特之血》的深入研究，以及《BLEACH DS 4th 烈焰使者》等新作的特快报道等精彩内容。光盘收录了《口袋妖怪 心金·灵银》、《潜龙谍影 和平行者》等新作的最新影像，以及更多掌机新作的试玩ROM，热血最强栏目收录“铳枪实物化Project”，日本《MH》爱好者强大的动手制作能力绝对让你目瞪口呆！。





本辑赠品《庭格尔的恋爱气球》
庭格尔大叔猥琐随意贴

8月31日 全国上市

21世纪动漫美女大图鉴



大海无量 “萌”力无边
一册在手 怀抱所有

400页大32开豪华专辑+DVD-ROM



一举囊括近十年来的266位动漫界佳丽
完全再现女性角色们的独特魅力

精选上千幅高清靓丽图片
联合十数名编辑与特约作者撰写20万有爱文字
（正篇后还有小惊喜奉上）

8月30日 全国上市
带您遨游在美不胜收的动漫MM海洋



DVD-ROM收录
角色歌或作品主题曲
海量PC、PSP、手机用上等壁纸
高质量美少女MAD影像欣赏

PS3专辑 第6辑



大16开240页海量内容+DVD-ROM

攻略研究阵容豪华
无名英雄 | 萝萝娜的工作室
使命召唤 战火世界 | 无双大蛇Z
恶魔之魂 | 苍翼默示录 等

数据光盘内容满载
高清视频/壁纸/主题/音乐/原画设定
趣味好礼！超过1000个奖杯大图标

神机资讯，大作情报，特别企划，精彩专题，高清导购，攻略研究……这里有与PS3相关的一切！除五大攻略、三大研究之外，本辑还将收录《机车风暴2》、《古幕丽影 地下世界》、《完美机车》、《胖公主》等十余款游戏的奖杯心得，精华浓缩，助你全面体验神机游戏的乐趣。另有PlayStation的大众化魅力、PSN游戏和它的开发者们、金秋高清平板电视导购等精彩专题。附PS3、PC两用光盘，内容丰富实用，神机玩家切勿错过。



9月4日 全国上市

零 镇魂歌 最终珍藏版



176页大16开精美特辑+零之碟DVD-ROM

最终珍藏版与原始版本的七大区别
一、书籍尺寸加大，更具视觉冲击力
二、狂加64页，文字阅读量大增十余万
三、原有内容重新排版，版式更加精美
四、特邀国内达人撰写经典系列回顾
对文档部分原有错漏进行全面修正补充
五、新版精美封面，凸显收藏价值
六、光盘全新设计，收录一切《零》相关精品
七、豪华版特别赠送
《刺青》&《红蝶》主题精美抱枕套



豪华版特别赠品
《红蝶》《刺青》主题双面精美抱枕套



零之碟 DVD-ROM
全系列剧情影像 经典预告片欣赏
各代主题曲及精彩MV
《零 ZERO》官方小说
数百张精美壁纸图片

已上市 各地报刊亭销售中